

POKÉMON Stadium e Trading Card: manhas para Nintendo 64 e Game Boy



# SUPER GAMEPOWER

## KING OF FIGHTERS 99

Todos os golpes da melhor conversão de arcade para PSX

## Como é jogar no PLAYSTATION 2

A opinião de quem testou o console do momento!

## TOKYO GAME SHOW

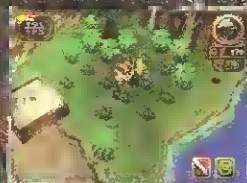
RPGs comandam a maior feira de games japonesa

+ páginas  
+ jogos  
+ dicas

Daikatana (N64)



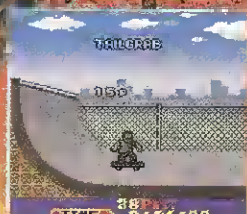
Alundra 2 (PSX)



Dead or Alive 2 (DC)



Tony Hawk's (GBC)



## DETONADOS

Resident Evil Code:  
Veronica (DC), Parte 1

Syphon Filter 2 (PlayStation):  
162 fotos para chegar ao final

GAMEPRO  
DIRETO DOS  
USA

Nº 74  
R\$ 4,90



[www.sgp.com.br](http://www.sgp.com.br)



9 770104 611006



00074

6642



# Promoção Submarino

## Detone os games se

Mergulhe na febre mundial Pokémon com este incrível game de luta. As batalhas são travadas em ambiente totalmente tridimensional e o cartucho ainda vem com o Transfer Pack - que permite transportar seus próprios Pokémons, de Game Boy, para o Nintendo 64. Junto com esse game, você ainda leva, na faixa, o vídeo "Pokémon - A Escola dos Golpes Duros".



# POKÉMON

O **Submarino**, a maior loja virtual de livros, cds, brinquedos e DVDs é também a maior loja de games do Brasil. No **Submarino**, você encontra tudo para Dreamcast, Playstation, Nintendo 64 e Game Boy. É muito simples, tudo que você precisa, num só lugar. Precisando de jogos para computador? Sem problemas. O **Submarino** tem uma vasta coleção de CD-ROMs com os melhores games. Os últimos lançamentos, os jogos mais comentados, as melhores promoções - tudo isso você só encontra no **Submarino**. Então, lembre-se, pensou em games, pensou **Submarino**.

# em detonar o bolso.

**GRÁTIS**



**SONIC  
ADVENTURE**



Sega © Dreamcast

**R\$**

**699,00**

O incrível mundo de Dreamcast:

- turbinado com 128 bits
- renderização de 3 milhões de polígonos por segundo
- gráficos aluciantes
- capacidade de até 4 jogadores simultâneos
- controle anatômico

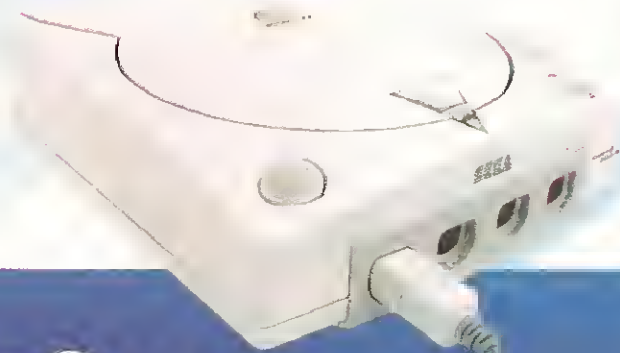


**3x**  
**SEM JUROS**  
**NO CARTÃO**  
**DE CRÉDITO**

**GRÁTIS**



**CAMISETA  
Dreamcast**



[www.Submarino.com.br](http://www.Submarino.com.br)

A sua loja na Internet

\* Promoção válida somente para o mês de maio.





## CARTA DO CHEFE

Uma grande revolução está botando o mundo de pernas para o ar neste começo/fim de século. Num mês parece que há um mar de novas empresas que surgem, valendo uma grana preta, e outras, velhas e tradicionais, parecem segurar-se para fugir do naufrágio. No mês seguinte tudo pode estar de ponta cabeça. De certo, sabemos apenas o que está mexendo com tudo isso: a Internet. E a galera que pouco se lixa para esse negócio de bolsas e ações acaba se vendo no meio do furacão, pois a coisa está pegando, e como, na vida de quem gosta de bater o seu videogamezinho. Em menos tempo do que se espera, vamos viver online para tudo. Especialmente para jogar. O movimento para chegarmos a isso é muito forte. A Sega acaba de anunciar o lançamento de sua nova rede, acompanhado de uma estratégia de marketing de guerra: a distribuição "quase" gratuita de consoles. O PlayStation 2, todo mundo já sabe, vai investir forte em sua rede própria, que deve estar pronta no final de 2000, começo de 2001. Quem quiser conferir as primeiras impressões sobre o console, de uma viajada nas páginas azuis. O novo Game Boy, o Advance – você vai ler sobre ele nas páginas verdes –, também vai pegar pesado nas possibilidades via rede. PlayStation 2, X-Box, Dolphin, todos irão fazer os jogos virarem divertimento coletivo online. O gringo Gunther Galipot, da Ubisoft, viaja mais longe, esperando que os games sejam parte do nosso dia-a-dia. Confira sua entrevista nas páginas laranjas. Por enquanto, é hora de curtir os games da era de transição. A ação rola solta nas páginas dos Detonados, as cinzas, com Syphon Filter 2 e Resident Evil Code: Veronica (parte 1). The King of Fighters engata uma conversão campeã na reta final do PlayStation. Confira a matéria nas azuis. Na área verde, os monstrinhos Pokémon continuam dominando. E as gatas de Dead or Alive 2 estão nas marrons. Navegue neste mar de cores enquanto o de ondas não toma conta de tudo!



## SUMÁRIO



### CIRCUITO ABERTO

RPGs dão o tom da Tokyo Game Show  
Gênero teve os principais lançamentos da principal feira japonesa .....14

### PLAYSTATION

Em matéria especial sobre o PlayStation 2, mostramos as primeiras impressões de quem já sentiu o gostinho da nova máquina

#### PlayStation

Aconcagua .....	23
Alundra 2 .....	28
Elder Gate .....	25
Final Fantasy IX .....	22
Gaia Master .....	23
In Cold Blood .....	25
NHL Rock The Rink .....	30
The King of Fighters 99 .....	26
X-Men Mutant Academy .....	25

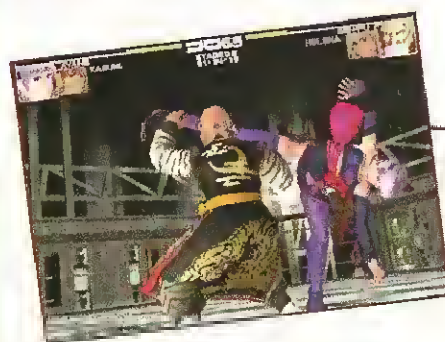
#### PlayStation 2

Armored Core 2 .....	24
Dead or Alive 2 .....	24
Red .....	24
Ridge Racer V .....	21
Snowboard Super X .....	25
Summoner .....	24

### DREAMCAST

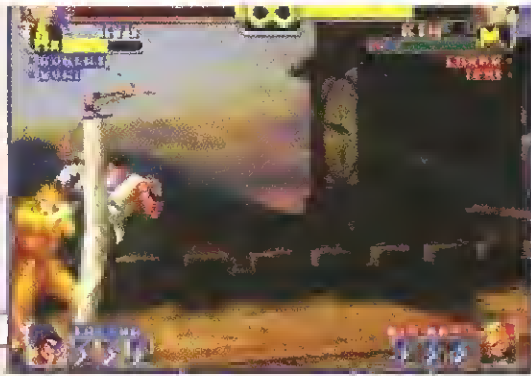
Sega americana promete distribuir consoles de graça para quem entrar em sua rede de Internet; Brasil aguarda acordo com provedor

Dead or Alive 2 .....	36
Eldorado Gate .....	34
Rune Jade .....	35
King of Fighters 99 Evolution .....	35
Napple Tale .....	35
Star Wars Racer .....	38
Street Fighter III .....	38
Time Stalkers .....	37

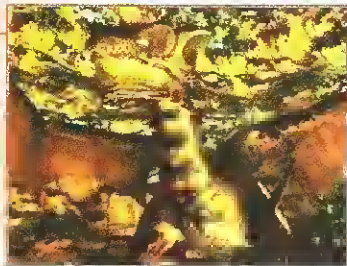


Dead or Alive explora gráficos e gatas de primeira linha





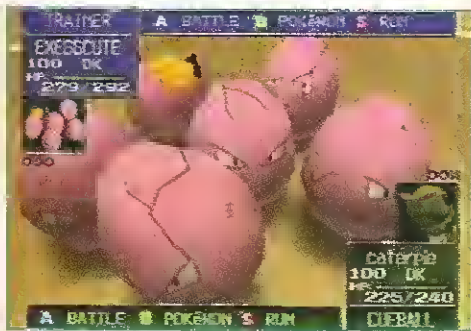
The King of Fighters 99 é a melhor conversão de jogos de luta para o PlayStation. Veja todos os golpes do game



Phantasy Star Online comandou a time de RPGs que deu as caras na edição deste ano do Tokyo Game Show



Ridge Racer V acelero fundo na drive da PlayStation 2



Confira estratégia para se dar bem em Pokémon Stadium

## NINTENDO

Songboy vai botar música em MP3 no GameBoy  
**Nintendo 64**

Daikatana	46
Hype: The Time Quest	42
Pokémon Stadium	44
San Francisco Rush 2049	42
Stunt Racer 3000	42
Tony Hawk's Pro Skater	48
X-Men Mutant Academy	42
Zelda Majora's Mask	43

## Game Boy Color

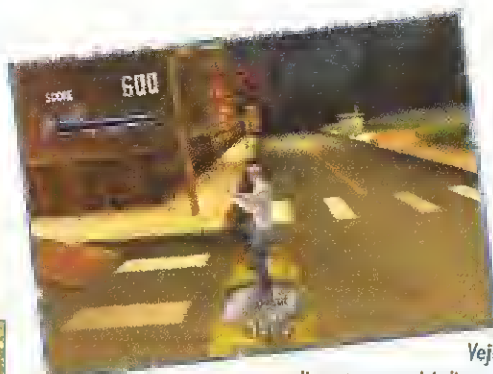
Pokémon Trading Cards	49
Tony Hawk's Pro Skater	48
Star Ocean: Blue Sphere	43



Show de velocidade na nova Need for Speed, Porsche 2000, para PC



Canheça todas as manhas para chegar ao final de um dos melhores jogos das últimas tempos, Syphon Filter 2, para PlayStation



Veja as dicas para multiplicar e melhorar suas manobras em Tony Hawk's Pro Skater, para Nintendo 64

## PC/ARCADE

Arcade luta para voltar aos bons tempos

### PC

Crimson Skiers	53
Dark Reign 2	52
Need for Speed: Porsche 2000	54
The Condemned	52
10 Six	53

### Arcade

Psyvariar	52
Star Wars: Racer	53

## DETONADO

Tudo sobre Syphon Filter e o primeiro CD do Resident do Dreamcast

Syphon Filter 2 (PS)	64
Resident Evil Code: Veronica (Dreamcast)	72

## FLASHBACK

O jogo que deu origem a Chrono Cross	
Chrono Trigger (SNes)	80

## DICAS

### PLAYSTATION

Ace Combat 3	57
Adidas Power Soccer	57
Apocalypse	59
Azure Dreams	58
Chocobo Dungeon	56
Crash Team Racing	57
Fatal Fury: Wild Ambition	56
Fighting Force 2	57
Hot Wheels Turbo Racing	56
Hydro Thunder	60
Nba Shoot Out 2000	57
Rainbow Six	60
Syphon Filter 2	56

### DREAMCAST

Crazy Taxi	61
Dead or Alive 2	59
Expendable	57
Shenmue Chapter 1: Yokosuka	60
Star Wars: Racer	60

### NINTENDO 64

Battle Tanx: Global Assault	56
Monopoly 64	57
Monster Truck Madness	59
Tony Hawk's Pro Skater	57
Xena: Warrior Princess	61

### PC

Fifa 2000	59
Final Fantasy 8	59
Nox	61

### GAMESHARK

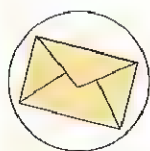
#### PlayStation

Guitar Freaks Append 2nd Mix	63
Street Skater 2	63
The King of Fighters 99	63

#### Nintendo 64

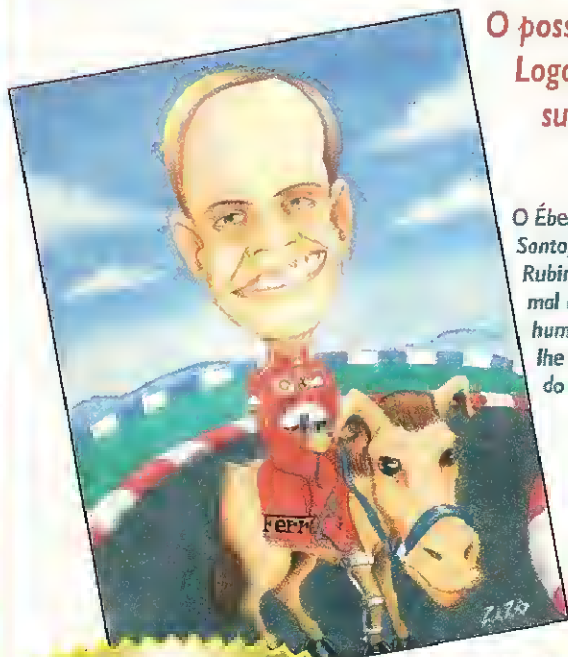
Tony Hawk's Pro Skater	62
------------------------	----





**SGP  
CARTAS**

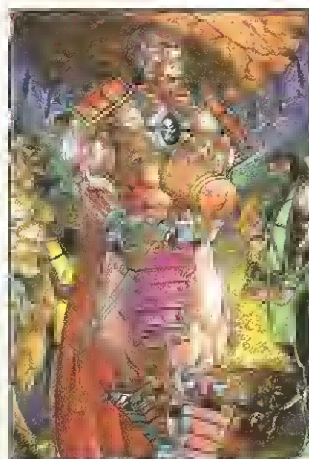
# ARTE NO ENVELOPE



O possante do Borrichello gorontiu o prêmio do mês para o Éber Ferreira, de Logoo Santa, MG. Ele faturou um joystick do N64. Continuem mandando suas cartas, pois o premiado da próxima edição leva um Nintendo 64

O Éber Ferreira, de Lagoa Santa, MG, exagerou. O Rubinho não anda tão mal assim. Mas o bom-humor do mineirinho lhe rendeu o prêmio do mês

Shao Khan e a galera do mal de Mortal Kombat fazem cara feia no traço do José Carlos de Oliveira, de Itaíba, PE



Nosso chefinho querido ataca de skatista e a redação entra na onda dele. O desenho é do Ritchie da Silva, de Jondira, SP

**PREMIADO!**

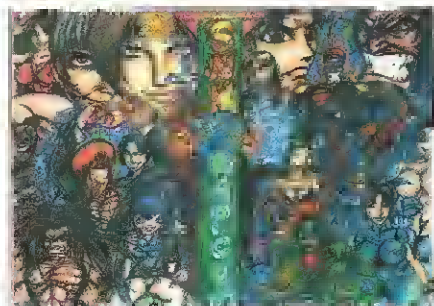


Jill Valentine é puro charme mesmo em momento de concentração total. O desenho é da Ana Maria Monteiro, de Cubatão, SP

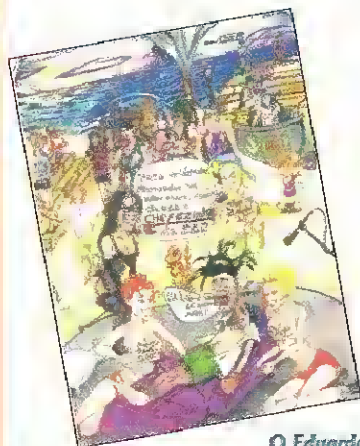
As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e a CPF do leitor ou de seu responsável



O Chefe adora ser retratado como herói. O Sanderson Santos, de Araras, SP, inflamou o ego do cara. Ele adorou exterminar a zumbizada



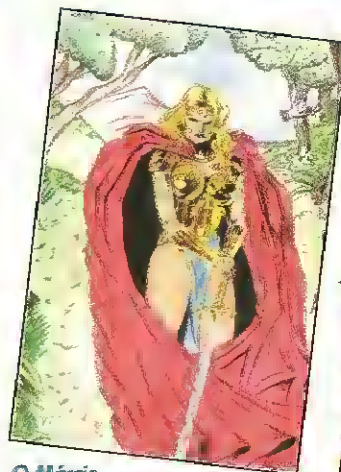
O Jessé Nascimento, de Itaqucetuba, SP, fez uma festinha com vários personagens famosos do mundo dos games. Destaque para as gatas!



O Eduardo Nascimento, de Belo Horizonte, MG, descobriu a personalidade secreta do Chefe



Para o Daniel dos Santos, de São José, SC, a Lara não abandona o estilo bonita e perigosa nem na praia



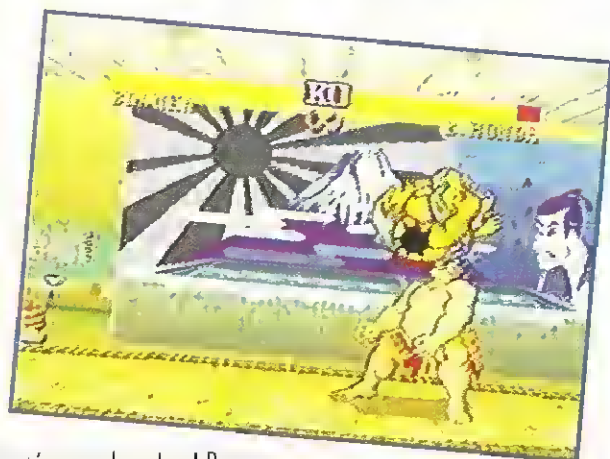
O Márcio Sá, de Franco da Rocha, SP, deixou a galera da redação babando. Mande o endereço da gata pra gente



O Temer de Souza, de Cuiabá, MT, deixa o Sonic numa boa. O chefe está com inveja do cabelo da gatinha



# Qualé o game?



O bicho tá pegando, galera! Parece que a moçada gostou da brincadeira e botou a memória para funcionar na foto da edição passada. Confira os vencedores na página 9, na seção *A Hora e a Vez do Leitor* e veja os prêmios que eles faturaram. A propósito, o jogo da edição passada era *Rage Racer*, para PlayStation, da Namco. Concorra a um kit da Billabong, acertando o nome do game da foto acima. As cinco primeiras cartas que chegarem à redação com a resposta certa, faturam o kit. Escreva para a promoção "Qualé o Game", Editora Nova Cultural, rua Paes Leme, 524, Cep: 05414-010, São Paulo

## Akira e Agora



**O**u os caras estão errando muito pouco ou vocês, leitores, quase não andam metendo a boca. Bem, pouca coisa saltou aos olhos deste japa na edição de aniversário, a de número 73 da revista. Uma delas tem a ver com o projeto novo. O pessoal esqueceu de identificar as páginas de Pré-Estréia de cada console. O leitor viu um montão de jogos sem saber ao certo do que se tratava. Por sorte, as matérias tinham identificações parecidas com as que haviam no modelo anterior da Pré-Estréia. Sobrou o problema para quem estava vendo a revista pela primeira vez. De resto, acho que faltou dizer em algum lugar que agora a SGP segue um novo critério de distribuição de páginas, sendo dividida por cores, cada uma delas correspondendo a um grupo de consoles. Assim, a parte com tarja azul se refere ao PlayStation e ao PlayStation 2; a verde ao Nintendo 64 e ao Game Boy (eventualmente ao SNes); a marrom ao Dreamcast (eventualmente ao Mega); a vermelha ao PC e aos arcades; a preta, que nesta edição passa a ser cinza, é dos Detonados; e a laranja é o bloco de abertura da revista. Bem, de resto, *Vagrant Story* é da Square, e não da Capcom, como estava no sumário. Agora que a revista ficou linda, ficou. De tirar o boné para a galera da redação.

Escreva sempre para SuperGamePower, a melhor revista de games do planeta!! O chefe quer saber sua opinião sobre o que rola em SGP.

**SUPergamePOWER**  
Caixa Postal 3342  
São Paulo, SP  
CEP 01060-970

## OS GAMES DO MOMENTO

### OS MAIS ALUGADOS

Jogo	Console	Gênero
1. Pokémon Stadium	Nintendo 64	ação
2. Tony Hawk's Pro Skater	Nintendo 64	esporte
3. Crazy Taxi	Dreamcast	ação
4. Virtua Striker 2	Dreamcast	esporte
5. Tarzan	Nintendo 64	ação
6. Sword of Berserk	Dreamcast	ação
7. Syphon Filter 2	PlayStation	ação
8. The King of Fighters 99	PlayStation	luta
9. Resident Evil 2	Nintendo 64	ação
10. Fear Effect	PlayStation	ação

### RECOMENDADOS DOS CRÍTICOS

Jogo	Console	Gênero
1. Syphon Filter 2	PlayStation	ação
2. Resident Evil Code: Veronica	Dreamcast	ação
3. The King of Fighters 99	PlayStation	luta
4. Pokémon Stadium	Nintendo 64	ação
5. Dead Or Alive 2	PlayStation	luta
6. Alundra 2	PlayStation	RPG
7. Need For Speed: Porsche 2000	PC	corrida
8. Fear Effect	PlayStation	ação
9. Tony Hawk's Pro Skater	Nintendo 64	esporte
10. Tony Hawk's Pro Skater	Game Boy Color	esporte

Fontes: em São Paulo, Tilt's (0XX11) 5583-3468; Game Over (0XX11) 875-0146; JCB Games (0XX11) 6192-7163; Maxxi Games (0XX11) 591-0039; em Goiânia, Bomber Video (0XX62) 219-1917; em Salvador, Só Games (0XX71) 240-6353; em Curitiba, Videoteka (0XX41) 262-7581





SGP  
CARTAS

# SGP RESPONDE

Em Missão Impossível, na tela da embaixada russa, como faço para colocar a granada no tubo de ventilação que fica perto de dois sofás e uma porta dupla sem que o guarda me prenda?

Rodrigo Silva  
São Paulo, SP

**LM:** Rodrigão, Coloque a granada no lado esquerdo superior próximo ao sofá. Se você ainda tiver dúvidas, consulte a edição 65 da SGP.

Em Medal of Honor, há algum código de gameshark para munição infinita e invencibilidade?

Alexandre Guerra  
São Bernardo do Campo, SP

**MB:** os códigos são os seguintes, Alexandre. Missão 7, Level 3 – Vida Infinita: 800Fac860080; Missão 4, Level 3 – Granadas Infinitas: 800e69a80004; Missão 4, Level 1 – Munição infinita para o rifle: 800e3002008.

Em Soul of Samurai, não consigo me livrar do chefe do terceiro dia. Vocês podem me dar uma ajudinha?

**MK:** Espere o inimigo atacar e quando você estiver perto dele, aperte R1 e os botões de ataque e pulo juntos para acertá-lo. Quando ele começar a girar, movimente-se para escapar dos raios.

Vocês têm alguma dica para o jogo Duke Nukem: Time to Kill? Gostaria muito que vocês me respondessem. Obrigado.

Cristiano Nascimento  
Campo Magro, PR

**BB:** Para ser invencível, dê uma pausa no jogo e pressione L2, R1, L1, R2, ↑ ↓ ↑ ↓ Select, Select. Para ter todas as armas: Pause o jogo e pressione L1, L2, ↑, L1, L2, ↓, R1, →, R2, ←.

O que devo fazer em Parasite Eve II quando uma mulher grita numa sala fechada no deserto de Mojave?

Ayslan Luis  
Campa Grande, MS

**MK:** Essa mulher vai morrer de qualquer jeito. Então, siga em frente e mate o chefe.

Em Tomb Raider 4 só consegui passar da primeira fase. Quando uso o triângulo, volto para o menu e não dá certo. Por favor, me ajudem.

Felipe da Silva Pessanho  
Por fax

**LM:** Quando a bússola estiver apontando para o Norte, leve o cursor para o Load, aperte e segure R1, R2, L1, L2 e pressione ↑ + triângulo.

Em Breath of Fire 3, como faço para verificar a pressão da máquina e acioná-la?

Arthur Teixeira  
Teresópolis, RJ

**MB:** Arthur, para acionar a máquina, coloque o chrysm dentro dela quando a curva do raio-X estiver em seu ponto mais alto.

Gostaria de receber dicas para o jogo do NES Battletoads. Dá pra mandar o código de vidas infinitas também?

Edson Marcelino  
Jaboatão dos Guararapes, PE

**LM:** Edson, se liga aí nas dicas, tá bom? Vidas Extras: na tela título, segure ↓ + A + B e pressione Start. Vidas Extras no Game Over: durante o game over, quando os números começarem a diminuir, pressione e segure ↓ + A + B. Aí é só pressionar Start para mandar bem.

Galera, já detonei Goldeneye 007 várias vezes, consegui 23 cheat codes e ainda sobrou espaço na tela para mais um código. Acredito que esse código corresponda à arma Spider. Acabem com meu desespero e me digam como pego essa arma.

Bernardo Erlana  
Barra da Tijuca, RJ

**LM:** Camaradinha, para liberar todas as armas no cheat faça o seguinte, pressione ↓, ←, C↑, ↑, ←, L, ↓, L, ←, L, ↑, C←, ←, C↓. Se você fizer tudo certinho, vai ouvir um som. Então saia e entre na tela de cheat para acionar o código.

## Classificados

Vendo um SNES com dois controles, tudo original. Vendo ainda 5 cartuchos e o cabo de áudio-vídeo; Super Mario RPG e Super Mario World originais. R\$ 290,00. Tratar com Ricardo (0XX62) 294-1125, Goiânia, GO.

Vendo Dreamcast americano novo na caixa, mais o controle, um memory card e quatro CDs. R\$ 800,00 (Aceito trocar

pelo PS2; pago a diferença). Tratar com Josenias, (0XX81) 428-7159, Recife, PE.

Troco cartuchos Mortal Kombat Mythologies Sub Zero ou Mortal Kombat 4, mais um cartucho de Super Nintendo, Aero the Acro-Bat, ambos originais, por um Game Boy Pocket e um cartucho original. Tratar com Luiz Erick, (0XX21) 9291-4026, Cabuçu, RJ.

Vendo GameBoy Pocket com sete fitas e mais duas de N64 ou troco por PlayStation destravado com controle, memory pack e um CD. R\$ 300,00. Tratar com Alvinho, (0XX21) 288-3370, Rio de Janeiro, RJ.

Vendo N64 com dois controles e três fitas. Ou troco por DC com um CD. Cristiano, (0XX11) 5817-8293, SP.

Troco Nintendo 64, na caixa, dois controles, um cartucho e um adaptador por um PlayStation com dois controles e um CD. Tratar com Marcelo, (0XX11) 4648-6421, Itaquaquecetuba, SP.

Troco Spider Man, Killer Instinct e Toy Story para GB por um jogo Pokémon também para Game Boy. Tratar com Carlos, (0XX96) 241-2521, Macapá, AP.



# A hora e vez do leitor



A premiação da promoção Billabong/SuperGamePower continua rolando salta. Abaixo você confere os vencedores da edição passada. Neste mês serão mais oito kits, um deles, o vencedor da opinião do mês, com direito a uma prancha de surfe. Confira abaixo as categorias e escreva para

SuperGamePower, rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05414-010, SP. Não esqueçam de mandar seus dados completos (nome, endereço, telefone e CPF responsável).

**Opinião da Mês-** quem fazer a melhor análise sobre questões relativas à indústria do videogame, sua influência e caminhos leva a prêmio. Na máximo, 15 linhas.

**Carta da Mês-** Carta mais original e criativa sobre games ou sobre a moçada da redação. HQs, dadiês, letras de música, bate a imaginação pra funcionar.

**Personagem da Mês-** O melhor perfil (real ou inventado) de um personagem dos games.

**Qualé a Game-** as cinco primeiras cartas que chegarem à redação com o nome do jogo da foto que está na página 7. Atenção: tem de dizer o nome da jogo e o console!

**SUPER GAMEPOWER**

Os Prêmios do  
Kit Billabong

- 1 mochila
- 1 Toalha
- 1 camiseta
- 1 carteira
- 1 boné
- 1 chaveiro

## Os vencedores de abril

### Carta do mês

O Valmir do Nascimento Kuba, de Paranaguá, PR, mostrou o seu talento de poeta dos games:

"Cinco horas da manhã, o cachorro gritou

A turma do Chefe logo ele farejou"

Depois o cara finaliza:

"Caiu a energia, para onde eu devo ir

Um momento sem o game aqui ninguém agüenta,  
Multidão de viciados que a SGP alimenta!"

### Personagem do mês

"Passei uma temporada na casa da Lara e vou falar como ela é. (...) Só come porcarias, como doces, cerveja preta, buchada de bode, e a pizza no jantar é de lei. Um mês antes de fazer um game ela faz uma lipo e malha para disfarçar, além de tomar bons banhos, pois geralmente só toma aos sábados e eles duram 1 minuto e 49 segundos" O Peterson Rodrigues Dias, de Campinas, SP, mostrou uma Lara que esperamos que só exista na imaginação dele!

### Opinião do mês

Um kit Billabong e uma prancha de surfe para a Andréia Simões Marino, de São Paulo, SP. Uma palhinha do texto dela: "(...) um tempo atrás, uma revista publicou uma matéria sobre as influências dos games violentos no desenvolvimento das crianças, dizendo que elas se tornam violentas graças aos jogos. Só que em março a mesma revista publicou outra matéria sobre as gatas do mundo virtual, entre elas a Lara Croft. Isso significa, então, que teremos jovens maníacos e obcecados por mulheres virtuais?", pergunta a Andréia ao identificar contradições da imprensa em relação ao mundo dos games.

### Qualé o Game

As cinco primeiras cartas a chegar à redação com a resposta certa, ou seja Rage Racer para PlayStation, foram dos seguintes leitores, que levam um kit Billabong cada:

Rafael Brizola - Sorocaba - SP

Edison Yasuda - Morretes - PR

Ronald Campos Júnior - São Paulo - SP

Altieres Carlos de Freitas - Francisco Morato - SP

Ademir Leme - Cordeirópolis - SP

Vendo um **Mega Drive III**, com 4 cartuchos, um controle normal e outro de seis botões. R\$ 200,00 (Frete incluso). Tratar com Thiago, (0XX71) 353-3250, Salvador, BA.

Vendo um **N64** com três fitas, um memory card e um rumble pack. R\$ 350,00. Tratar com Alinson, (0XX42) 532-1993, São Mateus do Sul, PR.

Troco um **Saturn** com dois controles e cinco jogos por um **PlayStation** com dois jogos e dois controles. Tratar com Francisco Victor, (0XX85) 279-3268, Fortaleza, CE.

Vendo **N64** com dois cartuchos. R\$ 270,00. Vendo cartuchos para 64 (R\$ 60,00 por cartucho. Lourenço (0XX55) 375-4800, Panambi, RS.

Vendo um **Dreamcast** com dois controles, um memory card e dois jogos. Preço a combinar. Tratar com Denis ou David, (0XX11) 7092-2721, Osasco, SP.

Vendo um **SNes** com dois controles e seis fitas (quatro são originais). R\$ 120,00. Tratar com Paulo, (0XX45) 232-1900, Guaraniçu, PR.

SuperGamePower veicula seu anúncio gratuitamente nesta seção. Escreva para **Classificados SGP**, rua Paes Leme, 524, 10º andar, cep 05414-010, SP. Se preferir, mande sua mensagem pelo fax 815-2169. Os classificados também estão online, no site [www.sgp.com.br](http://www.sgp.com.br)



## SGP NA REDE

- Bil Games
- Hot News
- Links da Hora
- [www.sgp.com.br](http://www.sgp.com.br)
- [sgp.responde](mailto:sgp.responde)

### [www.sgp.com.br](http://www.sgp.com.br)

O site da SGP, desde o mês passado, não é mais só o site da SGP. Calma, não fomos comprados por nenhuma empresa gringa ou coisa que o valha. Apenas o site passou a incorporar de forma sistemática as matérias produzidas pela revista *PlayStation Magazine* e pelos outros especiais de *SuperGamePower*. Assim, quando uma nova edição de *PlayStation Magazine* chegar às bancas, você terá algumas matérias distribuídas pelas seções correspondentes do site. Além disso, como dissemos na edição passada, quem se cadastrar na página de abertura do site, vai receber a pauta das edições alguns dias antes de elas irem para as bancas. Fiquem ligados!

# Para quem só pensa em games

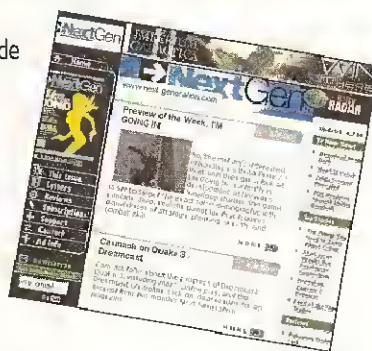
**T**roca de informações, consulta a especialistas, comentários sobre jogos e bastidores: os fóruns de vários sites de games reúnem cada vez mais gente. *SuperGamePower* preparou uma seleção especial com os melhores espaços de discussão que você pode encontrar na rede. E, para uns certos bispos e deputados não ficarem falando besteiras por aí, vamos mostrar que videogame também é cultura. A palavra fórum tem origem na Roma Antiga e significava praça pública. Como os romanos já gostavam de debater desde essa época, fórum virou sinônimo de um local de debate, discussão.

## Videogames

Para os iniciados na língua inglesa, as opções são mais amplas. A seção do [www.videogames.com](http://www.videogames.com) é uma das mais interessantes. O nome da sala é Forums. Ela está dividida em duas zonas de conversas: PC e consoles caseiros. As plataformas PSX 2, X-Box e Dolphin estão em pauta nos debates. O cadastro é supercompleto. São pedidos dados pessoais e profissionais.

## Pergunta e resposta

Existe ainda um outro tipo de fórum. Na prática, ele foge às características originais. O modelo pode ser visto nos sites americanos [www.dailyradar.com](http://www.dailyradar.com) ou [www.next-generation.com](http://www.next-generation.com), que compartilham o espaço. Trata-se de uma zona de perguntas e respostas. Na seção, chamada Q&A, você pede informações para especialistas. Um é o editor da *Next Generation Magazine* e o outro, o responsável técnico da *PC Gamer Magazine*.



## Dreamcast

Também em inglês, o site da Sega é uma boa alternativa para os fãs da marca. Na verdade, a região de conversas virtuais do [www.sega.com](http://www.sega.com), a community, é praticamente reservada para o Dreamcast. São sete salas. Os temas giram em torno dos diversos títulos do console de 128 bits, gêneros de jogos, rumores sobre novos cartuchos e games específicos. Para participar, a ficha de informações é pequena.

## PlayStation

O concorrente direto do Dreamcast, por sua vez, tem página própria. O [www.playstation.com](http://www.playstation.com) é dividido em quatro áreas: EUA, Europa, Ásia, Oceania. Até há o espaço para a América Latina, mas ainda não foi preenchido. O fórum do site do PlayStation chama-se Message Boards e traz três categorias. Você pode entrar na sala PSX, PSX 2 ou Underground (parte dedicada aos bastidores). O desenho da página simula os botões do joystick da Sony.

## Conversa on line

Para os usuários de emuladores um site recomendável é o [www.retrogames.com](http://www.retrogames.com). Nele, o internauta pode entrar em uma área de conversa online: a retrogame java chat. É a chance de você obter informações sobre os programas de adaptação de arcades e consoles caseiros para computadores pessoais.

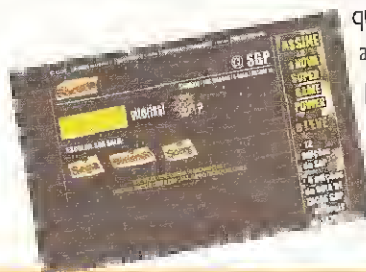


## Opinião

Um último tipo de fórum é feito na seção de game do zaz. No [www.zaz.com.br](http://www.zaz.com.br), você participa de um debate temático. Todos respondem a uma mesma pergunta. Até o fechamento desta edição, o tema era pirataria. Não é preciso cadastro.

## sgp.com.br

Em português, a melhor área de discussões via internet, claro, é o SGP Fórum. Você entra em uma das três salas, Sony, Sega e Nintendo, e participa dos debates. No [www.sgp.com.br](http://www.sgp.com.br) é preciso fazer um cadastro bastante simples antes de enviar uma mensagem. Tem gente de tudo quanto é canto. Durante a Tokyo Game Show, por exemplo, o número de mensagens sobre a principal feira japonesa de games foi bem grande.



## HOT NEWS

**UOL INAUGURA NOVA ESTAÇÃO DE JOGOS.** O Uol inaugurou sua nova estação de jogos no começo do mês passado, com foco especial em notícias e jogos online. O número de jogadores online cresceu dia a dia durante todo o mês passado. Começou com picos de 900/dia e estava em 3 mil/dia uma semana depois.

**APERTANDO O CERCO.** O Yahoo é o novo alvo da luta contra a pirataria. Nintendo, Sega e Electronic Arts entraram com processo contra a empresa responsável pelo site, acusando-o de comercializar produtos piratas. O Yahoo defende-se dizendo que não tinha conhecimento de que os produtos eram ilegais.



## SGP.MAIL.DÚVIDA

Pelo amor de Deus! Será que vocês podem me mandar dicas de Resident Evil 2 para Nintendo 64? Ah! A Marjorie é uma gata!

Rodrigo Philbert  
philbert@uol.com.br

**MB:** Os deuses da redação resolveram dar uma força pra você. Anote as dicas, está bem? Munição infinita para Gatling Gun; termine o segundo cenário de cada personagem em até duas horas e meia e não salve. Ah! Seu ranking deve ser A ou B, pois, dessa forma, você encontra a Gatling Gun no primeiro baú do próximo jogo.

Estou empacado em Grandia. Há um golem quebrado bloqueando minha passagem em End of World 4. O que faço?

Anderson  
andy.anderson@uol.com.br

**MK:** Basta esperar o golem quebrar e seguir seu caminho passando ao lado dele. Na plataforma de cima, aperte a botão para enfrentar o Clay Bird. O jogo está detonado na edição 2 da PlayStation Magazine.

Estou com problemas em Dino Crisis. Monto o inicializador e o estabilizador que ligam o gerador, mas não sei onde colocá-los para que o gerador funcione. Ajuda!

Elvis  
pelvismelvis@bol.com.br

**LM:** Meu velho, pegue o elevador perto da saída — ele está perto da sala em que rolou a última cena com o Dr. Kirk. Quando você descer do elevador, verá um computador. Coloque o inicializador nele. No andar de cima há outro computador e é nele que você deve colocar o estabilizador. Um abraço!

Na fase Crash Cave, de Crash Team Racing, o que faço para pegar a letra T que fica em cima de uma ponte? Não consigo subir até lá. Já fiz 92% do jogo e só falta essa letra para eu pegar o diamante.

Marcelo Prunonsa  
madamancha@bol.com.br

**MB:** Marcelo, basta seguir pelo laguinho e, quando o kart começar a subir, aperte o botão R. Assim, você consegue o impulso necessário para subir e conquistar o diamante.

Marjorie, como faço para pegar o ranger verde em Power Rangers? Você é minha última esperança, por favor me ajude. Sou seu fã.

Moises Lazzaretti  
moises.lazzaretti@aol.com

**MB:** Moisés, não se desespere porque euzinha aqui vou resolver os seus problemas. Na banhisto screen, pressione A, B ou C bem rapidinho. Se você fizer tudo certinho, verá as palavras power rangers. Não dá para jogar com ranger verde do mal e com o do bem ao mesmo tempo, tá bom?

Em Final Fantasy VIII, o que preciso fazer depois de relembrar o passado em Travia Garden? Seifer ataca?

Eduardo  
edudsa@uol.com.br

**MK:** Vá para a floresta perto da casa com farol. Lá Seifer atacará.

## ASSINE PELO SITE!

Os navegadores da SGP continuam a ter uma chance de assinar sua revista e ainda faturar prêmios esportivos. Quem entrar no site [www.sgp.com.br](http://www.sgp.com.br) no mês de maio e fizer uma assinatura da revista vai levar a coleção dos Guias de Dicas da SGP e um superbonê da revista. A coleção tem quatro volumes, divididos por console (dois de PlayStation, um de Nintendo 64 e um de Mega e SNes), com

14.700 truques para mais de mil jogos. Quem optar pelo pagamento à vista ou parcelado em quatro vezes no cartão de crédito ainda paga R\$ 6,80 a menos pelas 12 edições que o valor de venda em bancas, com uma economia de 11,5%. Quem quiser, também pode optar por pagamento via boleto bancário, em 3 parcelas de R\$ 19,60. A promoção vai até o final do mês.



É parece que está virando rotina. Outra vez

eu vou pegar uma carona no trabalho da galera para fazer a minha reflexão do mês. Um comentário do francês Gunther Galipot, game designer da Ubisoft, me deixou

bastante curioso. Analisando as diferenças entre os mercados ocidental e oriental, Galipot diz que o público japonês já joga videogames faz muito tempo e, portanto, está mais maduro como consumidor. Os jogos lá tem uma pegada mais adulta, com enredos mais elaborados. Um bom exemplo disso é o recente Shenmue, para Dreamcast, uma novela e tanto. Enquanto isso, aqui em nossas plagas (se não sabe o que é, cata o dicionário, Mané!\*) ocidentais, videogame continua sendo uma coisa de criança e adolescentes, isso sempre na visão do cara. Pois eu queria saber de vocês, leitores e internautas, pensando em vocês mesmos e nas pessoas próximas: no futuro breve, games continuarão a ser coisa de crianças ou adolescentes nos Estados Unidos, Europa e, por consequência, no Brasil, ou vão ser feitos para todo mundo, atingindo as mais diversas faixas etárias?

\*Nota da redação: o gringo também andou consultando o dicionário antes de usar palavra nova.

## BILL GAMES

### RESULTADO DA PESQUISA DE MARÇO

É melhor ler e saber das coisas da Internet através das revistas ou da própria Internet?

Revistas..... 779 .....54%  
Internet..... 669 .....46%

**VENDA, DEMOS E ALUGUEL ONLINE-** O serviço de Internet a cabo da Time Warner, a NetActive e a Road Runner estão preparando algo bem esperto para os jogadores de PC. Você poderá fazer o download da versão completa de alguns games e jogá-los de graça por uma hora. Depois desse tempo, se você quiser alugar o game por três dias, vai pagar US\$ 3,99. Também poderá comprá-lo por US\$ 25,00. Só resta saber a lista dos jogos que estarão disponíveis.

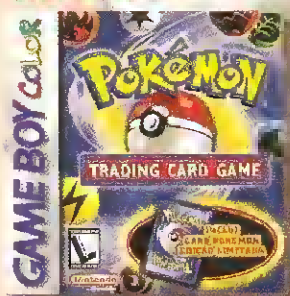




## TRADING CARD GAME

**NENHUM MESTRE POKEMON  
PODE FICAR SEM ESTE GAME!**

**GAME BOY**



**3x R\$ 33,00**



POKÉMON TRADING CARD GAME COLOCA VOCÊ EM UMA ALUCINADA AVENTURA POR UM MUNDO EXÓTICO. EQUIPADO COM UM MODESTO BARALHO E AS SÁBIAS PALAVRAS DO DR. MASON, VOCÊ CONSEGUIRÁ MELHORES CARTAS COMBATENDO E DERROTANDO UMA PERIGOSA SÉRIE DE RIVAIS. POKÉMON TRADING CARD GAME TRAZ INÚMEROS CARDS QUE FIZERAM A FAMA DO CARD GAME, ALÉM DE CARDS EXCLUSIVOS NÃO ENCONTRADOS EM NENHUM OUTRO LUGAR.

— AO TODO, SÃO MAIS DE 200 CARDS! —

AS MECÂNICAS DE JOGO SÃO AS MESMAS DO CARD GAME E VOCÊ PODE ATÉ JOGAR CONTRA UM AMIGO USANDO O CABO GAME LINK.

- Versão em video game de Pokémon Trading Card!
- Jogo simultâneo para dois jogadores com o uso do Cabo Game Link!
- Mais de 200 cards; alguns deles, exclusivos!
- Compatível com Game Boy, Color, Game Boy Pocket e Game Boy Classic!

**TONY HAWK'S  
PRO SKATER**



**3x R\$ 56,33**

**RIDGE RACER 6**



**3x R\$ 56,33**

**POKÉMON  
STADIUM**



**3x R\$ 66,33**

**OS POKÉMONS  
EVOLUÍRAM:  
E VÃO LUTAR  
NO SEU N64!**

**TARZAN**



**3x R\$ 56,33**

**ALL STAR  
TENNIS 99**



**3x R\$ 49,67**

**COMMAND  
& CONQUER**



**3x R\$ 43,00**

**QUAKE 2**



**3x R\$ 46,33**

**A BUG'S LIFE:  
VIDA DE INSETO**



**3x R\$ 56,33**

**CASTLEVANIA 6**



**3x R\$ 49,67**

**MISSÃO  
IMPOSSÍVEL**



**3x R\$ 43,00**

**MARIO KART 6**



**3x R\$ 43,00**

**YOSHI'S STORY**



**3x R\$ 43,00**

**WORLD DRIVE  
CHAMPIONS**



**3x R\$ 49,67**



# THE LEGEND OF ZELDA



3x R\$ 46,33

# POKÉMON SNAP



3x R\$ 56,33

# DONKEY KONG 64



3x R\$ 73,00

# MARIO PARTY 2



3x R\$ 56,33

# TOY STORY 2



3x R\$ 56,33

# STAR WARS: RACER



3x R\$ 49,67

# RAYMAN 2



3x R\$ 56,33

# JET FORCE GEMINI



3x R\$ 56,33

# SHADOW MAN



3x R\$ 49,67

# NINTENDO 64

GRÁTIS 1 GAME SURPRESA

3x R\$ 183,00  
OU EM 10x R\$ 66,01

CARTUCHO DE EXPANSÃO  
3x R\$ 26,33

CARTUCHO DE MEMÓRIA  
3x R\$ 16,33

CONTROLLER N64  
NAS CORES AMARELO, AZUL, CINZA,  
PRETO, VERDE E VERMELHO.  
3x R\$ 23,00

RUMBLE PAK  
3x R\$ 16,33



# FIGHTERS DESTINY, BODY HARVEST



3x R\$ 23,00 CADA

# MULTI RACING CHAMPIONSHIP



# WIPEOUT 64



3x R\$ 19,67 CADA

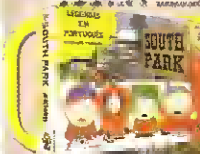
# BIO FREAKS



# FORSAKEN



# SOUTH PARK



3x R\$ 26,33 CADA

# TUROK 2



**Nintendo**  
by gradiente

# A LENDA DE ZELDA



3x R\$ 29,67

# F-ZERO



3x R\$ 29,67

# INTERNATIONAL SSSTAR SOCCER



3x R\$ 23,00

# SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

3x R\$ 99,67  
OU EM 10x R\$ 35,95

GRÁTIS 01 GAME:  
SUPER MARIO WORLD



ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

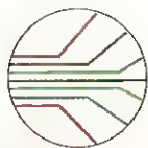
[www.dshop.com/nintendo](http://www.dshop.com/nintendo)

(0\*\*11) 7266-7777

**DIRECTSHOPPING**

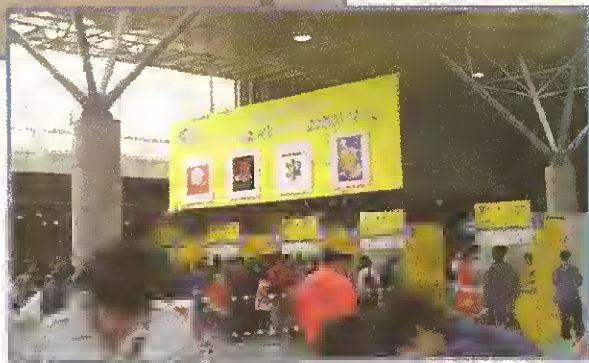
CÓDIGO  
NS05A





**CIRCUITO  
ABERTO**

# Tokyo Game Show



Phantasy Star Online comandou a avalanche de jogos do gênero na feira japonesa; até a Capcom esqueceu dos socos e embarcou nessa onda

**P**rimero foram os games de luta. Depois os socos e chutes foram substituídos por cenários mais elaborados, armas de todo tipo e um clima de suspense e aventura, típicos dos jogos de ação. Agora, parece que definitivamente chegou a vez dos jogos de RPG. E nada melhor que a principal feira japonesa de games, a Tokyo Game Show, para marcar essa virada. Um mar de gente lotou os pavilhões da CESA no último mês de abril. Os dois maiores estandes eram o da Sega e o da Sony. Pelo lado da Sega, a grande

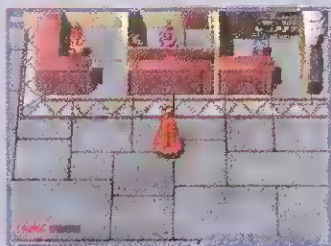
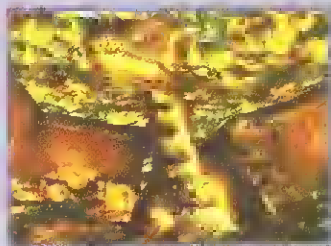
novidade foi **Phantasy Star Online**, primeiro RPG programado para se jogar via Internet. Já no estande da Sony, a novidade foi a divulgação da entrada que vai permitir a conexão do PlayStation 2 com a Internet. Entre as software houses, as luzes ficaram mesmo para os RPGs. A Square apresentou **Final Fantasy IX**, a Enix o seu tradicional **Dragon Quest VII**, a Konami mostrou **Elder Gate** (RPG para PlayStation) e **RED** (PlayStation2), a Gamearts trouxe **Grandia II**, para Dreamcast. Até a Capcom resolveu meter sua colher no gênero e mostrou **Eldorado Gate**, para Dreamcast, e **Gaia Master** e **Breath of Fire IV** para PlayStation. Os jogos de luta parecem ter ficado em segundo plano. Só dois jogos de peso apareceram, **Power Stone 2** e **Capcom**

**Vs Marvel 2**, ambos para o Dreamcast e assinados pela Capcom. O segundo também vai sair simultaneamente, para Arcade. A empresa aposta numa interação entre o console doméstico e o Arcade para trazer seu público de volta ao fliperama. Veja mais detalhes sobre isso na página de News de PC/Arcade desta edição. Outro destaque da Capcom foi **Resident Evil Zero** para Nintendo 64, mas estava com uma versão com apenas 20% desenvolvido. A SNK não mostrou nenhum jogo de luta e nem imagens de **King of Fighters 2000**. A empresa resolveu investir em um jogo que mistura desenho animado com música: **Cool Cool Toon**, que teve apresentações e shows.

## PHANTASY STAR INAUGURA A ERA DOS RPGS ONLINE

Phantasy Star, game que começou sua trajetória de sucesso no Master System, apareceu pela primeira vez em público na Tokyo Game Show com sua versão online para

Dreamcast. O jogo chama muita atenção, principalmente pela qualidade gráfica e sonora apresentadas. Outro jogo online que apareceu foi **Rune Jade**, da Hudson, mistura de ação com RPG, com diversos tipos de personagens, de ninja a cavaleiros medievais. É possível escolher o sexo de seu personagem para interagir no mundo online.



Phantasy Star Online, acima e Rune Jade, na foto abaixo

## Konami não esquece a música, mas também ataca de RPG

No estande da Konami, o maior destaque foram os jogos de música. **Drum Mania**, **Stepping Style** e o novo **Beat Mania**, o sexto da série, botaram a galera para balançar. Quem escorregou na coordenação motora, se deu mal. Saindo um pouco da linha dos jogos de música, a Konami apresentou **Elder Gate** para o PlayStation, que mostra a história de um jovem chamado Phito e sua trajetória por Elder Gate. O estilo é o de um RPG bem tradicional, com menus, ótimas cenas de cinema e boas texturas.

**Red**, para PlayStation 2, também fez sua aparição pela primeira vez para o público. É um jogo de estratégia, que lembra muito o estilo de **Front Mission**, da Square, repleto de mechs, tanques de guerra, soldados e outros veículos militares.



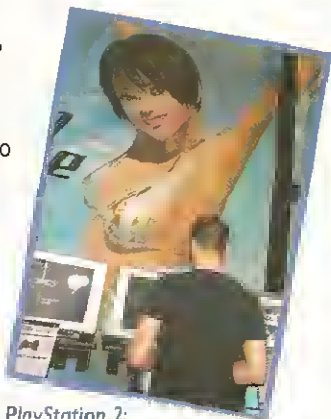
A Konami continua a investir nos jogos de música, como Drum Mania



# chegou a vez do RPG

## Sony: console ainda é a maior atração

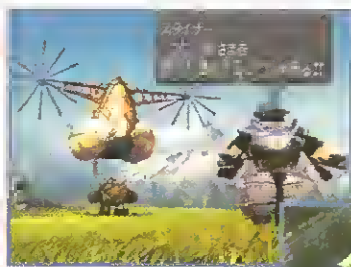
A Sony mostrou alguns jogos novos para seu novo console, mas sua maior estrela foi o próprio aparelho e os seus periféricos. O conector para o modem a cabo foi apresentado, assim como vídeos em DVD, caixas de som e outros periféricos para fazer com que o PlayStation 2 seja um verdadeiro Home Theater.



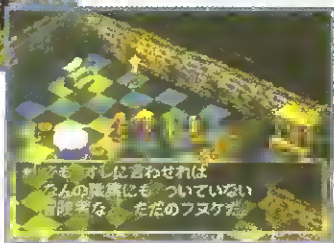
PlayStation 2: curiosidade

## Square e Enix e a velha disputa: Final Fantasy vs Dragon Quest

No Japão os dois RPGs de maior sucesso são as séries **Final Fantasy** e **Dragon Quest**. Ambos tem o mesmo peso e tradição no país. O motivo maior de nós conhecermos e falarmos muito mais sobre **Final Fantasy** é que a série da Square ganhou versões em inglês e foi publicado mundo afora. No Japão, porém, **Dragon Quest** também reúne uma legião de fãs pela série. Na Tokyo Game Show a velha disputa esteve presente: os estandes da Enix e da Square ficaram constantemente lotados por fãs das duas séries. A Enix vem adiando o lançamento de **Dragon Quest VII**, pois quer que ele seja o melhor game da série. Tudo faz crer que a versão promete muito: os desenhos são assinados pelo mesmo desenhista de **Dragon Ball** e **Chrono Trigger**. Já a Square quer que **Final Fantasy IX** retome a tradição da série e traga de volta alguns elementos esquecidos na última versão como, por exemplo, o estilo gráfico que sempre foi a marca de **FF**, com personagens "nanicos", fugindo do clima mais realista. Outro detalhe é que a Square pretende fazer ligações de **Final Fantasy IX** com episódios antigos da série, como **FFVI**, última versão para SNes.

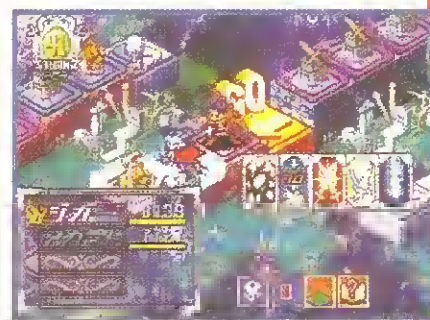


Final Fantasy IX (acima) e Dragon Quest VII (à direita): a volta da velha briga das clássicas séries de RPG

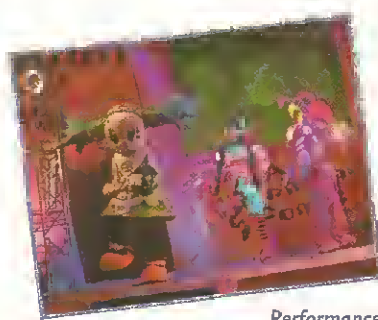


## Capcom também cai na onda dos RPGs

Até a mais tradicional software house aderiu à onda dos RPGs. A nova versão da série de sucesso da Capcom no gênero, **Breath of Fire IV**, marcou presença na feira. A continuação da Saga de Ryu, o guerreiro que é metade homem, metade dragão, veio acompanhada de dois novos títulos, os inéditos e inovadores **Gaia Master** e **Eldorado Gate**. **Gaia Master** é uma mistura de RPG, jogo de cartas, de tabuleiro e de estratégia. O game traz elementos divertidos proporcionados pelos jogos de tabuleiro com a variedade de ataques e magias proporcionados pelo seu lado RPG e com lutas que exigem um bom raciocínio proporcionado pelos baralhos. Já **Eldorado Gate** tem um estilo de livro infanto-juvenil, com gráficos bem desenhados, coloridos e alegres. O sistema de batalha ainda não foi completamente definido, mas a tendência é que se explore mais o universo de ação que o sistema de menus usados nos RPGs tradicionais. **Resident Evil Zero**, para Nintendo 64, também foi apresentado em uma versão demo exclusiva para a feira, com apenas 20% do jogo. Só deu para sacar o óbvio: que os gráficos estavam bons e que era possível se jogar com Rebecca. A história do game rola antes do primeiro **Resident Evil**, com a equipe que ficou presa na mansão.



As telas coloridas de Eldorado Gate (na foto da alto) e as menus e cartas de Gaia Master



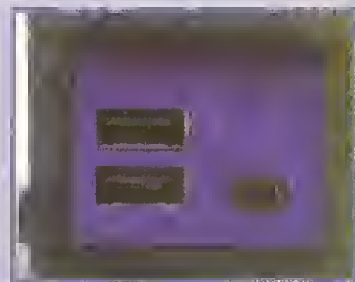
Performance da galera de Cool Cool Toon

## SNK: abaixo do esperado

Quem esperava algum jogo de luta, principalmente o anúncio de **King Of Fighters 2000**, teve que se contentar com o inocente **Cool Cool Toon** para Dreamcast. O game mistura personagens de desenho animado com ritmo dançante de algumas músicas. As apresentações foram bem legais e mostravam coreografias feitas por dançarinos fantasiados para a demonstração inicial do jogo. É a onda dance chegando para o lado da Sega.

## Sony mostra conexão a cabo

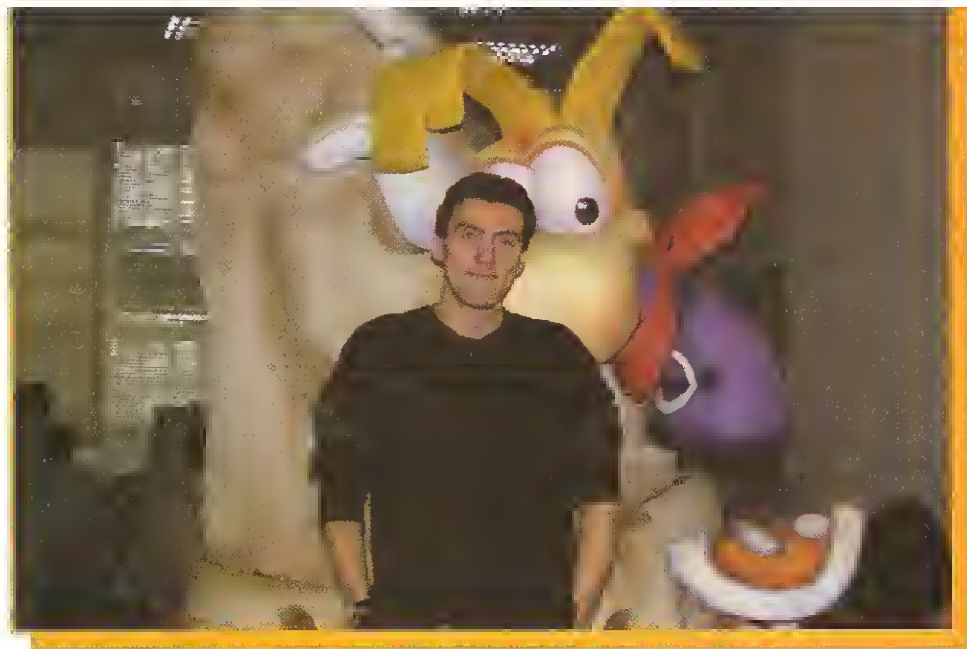
A conexão a cabo poderá ser feita de duas maneiras: usando a conexão via TV a cabo ou usando a entrada USB (uma entrada multiuso, onde você pode acoplar scanner, modem etc.). Ambas as soluções permitem conexões de alta velocidade. Resta saber ainda se poderá ser feita uma conexão com velocidade mais baixa usando um modem.



USB ou entrada da TV a cabo?



CIRCUITO  
ABERTO



# Correndo atrás de diversão

Em entrevista exclusiva a SuperGamePower, o game designer Gunther Galipot, um dos novos talentos da escola europeia de jogos, fala sobre os novos projetos da Ubisoft, reflete sobre as diferenças entre os mercados japonês, americano e europeu, diz como serão os jogos do futuro e dá dicas para se viver de fazer games

**G**unther Galipot é um cara que faz o que gosta. Começou a trabalhar na Ubisoft em março de 95, aos 22 anos, como piloto, testando a primeira versão de Rayman para PlayStation e Saturn. Dois meses depois fazia parte da equipe de designers de Rayman para PC. Desde então, rodou o mundo para conhecer os diferentes times da empresa no Japão, Canadá e na própria França, onde trabalha hoje nos estúdios de Montreuil. Como game designer, está desenvolvendo os projetos de Rayman 3, Rayman Tribe, Dinosaur e de mais dois jogos de Fórmula-1. Deixou a universidade logo depois de começar a trabalhar na Ubisoft, mas aconselha os candidatos a designer a correr atrás de conhecimento técnico. Sua "carreira" como piloto de games começou cedo, aos 5 anos. Seus jogos preferidos são os de luta e os de ação e aventura.

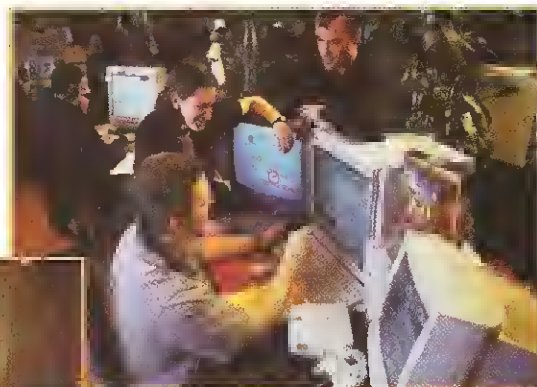
**SGP-** Que diferenças você vê entre as escolas europeia, americana e japonesa de design de games?

**Gunther Galipot-** Não sei, quem sabe...a

língua? Falando sério, eu poderia dizer que a diferença principal é a plataforma: os japoneses trabalham mais com consoles e europeus e americanos estão mais voltados para o PC. A outra diferença é a maturidade do público japonês comparado com o de outros mercados. Os japoneses jogam videogame faz mais de 20 anos e buscam jogos mais consistentes e adultos, com enredos e histórias mais complexos. No ocidente, videogames são mais voltados às crianças. O mesmo fenômeno acontece com os quadrinhos e animes.

**SGP-** Você foi influenciado por algum designer em particular?

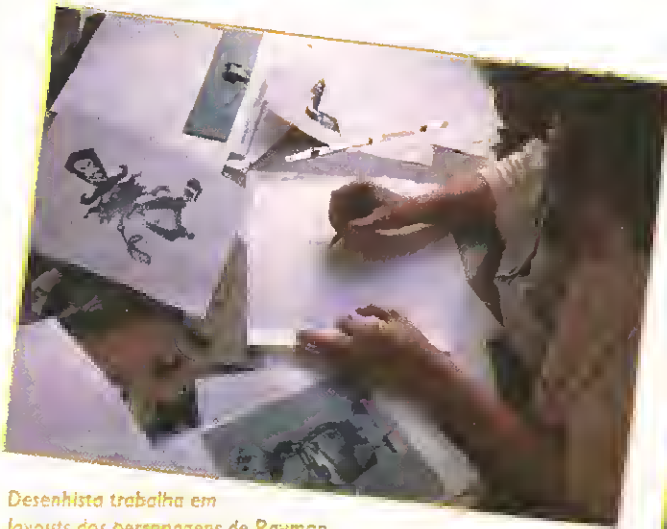
**Galipot-** Claro que eu fui influenciado pelo trabalho de outros designers, ou melhor, pelos seus jogos. Eu sou um jogador de videogame, então eu



Os estúdios de Montreuil e a equipe da Ubisoft: Dinosaur, baseado no filme de mesmo nome, está entre os próximos projetos da empresa







Desenhista trabalha em layouts dos personagens de Rayman



A galera do escritório de Montreuil trabalha no jogo Tonic Trouble

joguei um monte de games japoneses. O desenho dos personagens de jogos japoneses vem direto dos mangás, o que tem maior apelo entre a garatada, os adolescentes. O conteúdo de um jogo como um todo, e o seu design especificamente, são muito estruturados para oferecer a melhor experiência possível a quem joga. Na Ubisoft, nós estamos atentos a essas diferenças culturais, nós damos a maior atenção a elas, pois temos um staff distribuído pela munda tado e tentamos tirar vantagem de seus talentos e habilidades particulares. Como nossos jogos são desenvolvidos pelas equipes locais (japonesa, chinesa, americana etc.), estamos certos de atingir o gosto do público local e dar ao jogador exatamente o que ele quer.

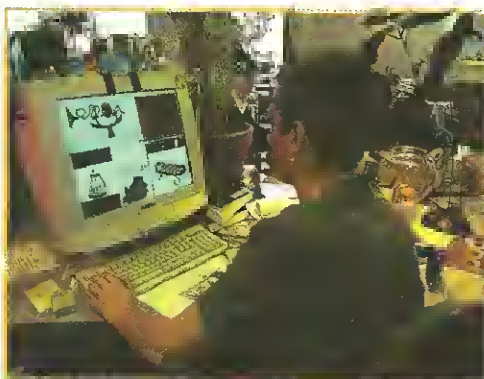
**SGP-** O que podemos esperar de Rayman 3? **Galipot-** Rayman 3 está em um estágio inicial de desenvolvimento, então é um pouco difícil dizer isso agora. O que eu posso dizer é que pode-se esperar a qualidade gráfica e a jogabilidade que fizeram a nossa reputação com Rayman e Rayman 2.

**SGP-** Você está trabalhando em um game multiplayer de corrida, Rayman Tribe. É mais um jogo na linha de Super Mario Kart ou seu projeto traz outros elementos?

**Galipot-** Mario Kart é um jogo muito bom, tido como uma referência, mas nós queremos muito fazer um game original, dando a ele uma forte personalidade, própria do universo de Rayman. Já provamos que podemos desenvolver bons games de corrida com títulos como POD, F1 Racing Simulation

(e também estamos planejando fazer F1 Racing Championship para PlayStation, Nintendo 64 e PC neste ano). O que queremos fazer é algo que nos leve ao munda de Rayman sem parecer artificial. Mais do que isso, temos muito material que queremos usar e não vamos ficar restritos a uma corrida de kart. O jogador poderá controlar não apenas um carro, mas alguns veículos, além de poder jogar na pele de Rayman e outros personagens. Isso é algo que não rola em Mario Kart ou em outro game do gênero. Também iremos inovar nos modos multiplayer.

**SGP-** O que irá acontecer com os jogos em 4 ou 5 anos? Nós continuaremos a ter cartuchos e CDs ou tudo será jogado diretamente na Internet?



Programador trabalha na digitalização de imagens

**Galipot-** É difícil falar sobre novas tecnologias com muita antecedência. Mas acho que os games vão estar no cotidiano de todo mundo, independente da idade ou classe social, mais ou menos como já acontece no Japão.

Eles vão virar um serviço, como qualquer outro produto. Serão parte da sua vida e estarão em torno de todas as mídias como a Internet e o celular. Será possível que qualquer um jogue a qualquer hora online. A Gameloft, uma nova e-campy lançada pela Ubisoft, irá disponibilizar games 24 horas por dia na rede em qualquer

parte do mundo. Outra possível evolução será o casamento entre a indústria cinematográfica e a de computação gráfica. As CGs estão cada dia mais realistas. Daqui a pouco, o videogame vai estar desenvolvendo códigos visuais e linguagem por conta própria, sem ter o cinema como base...

**SGP-** Que conselhos você daria a um brasileiro que quisesse tornar-se um game designer? Qual é o melhor caminho para chegar lá?

**Galipot-** Em primeiro lugar é preciso gostar muito de games, tanto quanto o grande caminho que se percorre para desenvolver um jogo. Também é preciso ter sensa sobre o que diverte as pessoas, afinal não fazemos jogos para nós mesmos e sim para o público. Quando comecei na Ubisoft, não me preocupei com nenhum conhecimento técnico em especial, coma programação ou modelagem 3D. Tudo que eu fiz foi lutar para conhecer muita bem a história do videogame em geral e, em particular, analisei alguns jogos a fundo. Hoje as coisas são diferentes e as pessoas devem ter mais conhecimentos técnicos logo de cara. Acho que é preciso estar ligado em absolutamente tudo que está a sua volta, não apenas em games. É preciso ser muito criativo, organizada e pragmática. Um game designer tem de estar constantemente tratando de um monte de problemas concretos como gráficos, animações, ângulos de câmera, frames etc., ele tem de acostumar-se rapidamente a essa rotina para transformar prazos em divertimento! Para finalizar, para mim um bom game designer é alguém que está disponível para proporcionar nada mais da que diversão. É atrás disso que ele deve ir sempre!



## PLAYSTATION NEWS

### Falta de consoles no mercado



A venda do PlayStation 2 foi uma verdadeira loucura. Em dois dias, as prateleiras de todas as lojas estavam vazias. Três semanas após o lançamento, uma nova remessa do consoles era colocada no mercado. Resultado: em poucas horas, todas as plataformas tinham sido vendidas. Não se sabe exatamente quando a situação vai estar normalizada. A Sony diz que até junho haverá venda normal de consoles.

### Herói de Final Fantasy bebe Coca-Cola na TV

A Coca-Cola arrumou um novo garoto-propaganda. É o jovem Gitan, o herói de Final Fantasy IX. A nova versão do RPG será lançada em junho no Japão para o PlayStation e a fabricante de refrigerantes aproveitou a deixa para levar o personagem para a TV. Detalhe: o comercial foi todo produzido em computação gráfica. O namoro entre Square e Coca-Cola não é de hoje. Em Parasite Eve II, o cenário trazia imãs de geladeira e máquinas do xarope americano. Ainda não se sabe se haverá anúncios da Coca-Cola na nova versão do jogo.



## Novo console da Sony mexe com mercado de entretenimento



**T**rata-se de um videogame, mas pode chamar de central multimídia. Numa estratégia minuciosamente arquitetada, a Sony começa a colher os primeiros frutos de sua mais recente criação: o PlayStation 2. Originalmente concebida para contemplar os adeptos de jogos eletrônicos, a plataforma, com menos de dois meses de vida, mostra a que veio e já abocanha uma parcela reduzida, mas significativa, do mercado de DVD players (veja texto ao lado). É o primeiro passo. Em breve, ninguém duvida que o console possa perturbar também a hegemonia dos computadores domésticos. Por hora, o que se sabe é que o PlayStation 2 pode rodar CDs e DVDs e sai pela metade do preço. Os japoneses, atentos, se deram conta disso. O melhor exemplo são os anúncios de lançamentos de filmes de DVD em revistas especializadas em videogame, como a Famicom Tsushi e a Dengeki PlayStation. Cada vez mais filmes como Matrix e Titanic devem aparecer juntos a games como Ridge Racer V e Dead or Alive 2. Outro mercado que está agitado com o lançamento do

PlayStation 2 é o de home-theater. Nas mesmas publicações em que estão os filmes de DVD também aparecem equipamentos de áudio que podem ser acoplados ao novo console. É o caso do CinemaStation, desenvolvido pela Yamaha. O kit especial é composto por um equalizador, woofer (super woofer), duas caixas de som (real speaker set) e controle remoto. Com alta qualidade de som, a parafernália foi desenvolvida para

### JAPONESES USAM COMO DVD PLAYER

O PlayStation 2 está impulsionando a venda e a locação de filmes de DVD no Japão. É o que mostram duas recentes pesquisas realizadas pelo web site Nikkei Online e pelo jornal Nihon Keizai Shimbun. A Nikkei Online entrevistou 2.567 usuários do novo console da Sony e 1.027 que pretendem comprá-lo. Entre os que já compraram o equipamento, 74% afirmam que usam o videogame para ver DVDs. Essa mesma enquete trouxe à tona um dado ainda mais surpreendente: pelo menos seis por cento das pessoas ouvidas compraram a plataforma apenas para assistir filmes. A pesquisa da Nihon Keizai Shimbun aponta para a mesma tendência. Quase 80% dos usuários do PlayStation 2 já compraram ou alugaram algum DVD. Dessa parcela, mais da metade já adquiriu cinco ou mais filmes em DVD.

#### Nikkei Online

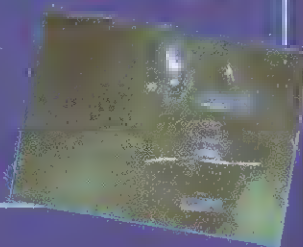
74% usam também como DVD  
6% só usam como DVD

#### Nihon Keizai Shimbun

80% compraram ou alugaram filmes de DVD  
40% têm 5 ou mais títulos de DVD

### Site sempre atualizado

O site do filme Final Fantasy está sendo atualizado toda semana desde o mês passado. Para alegria dos fãs de videogame que também curtem cinema, a página na internet da produção assinada por Sony, Columbia Pictures e Square está sendo abastecida com informações quentes sobre a execução do trabalho. Destaque para a atualização de cenas que estão sendo renderizadas.





ser conectada ao PSX 2. A fidelidade de áudio, entretanto, custa caro. O preço do novo kit não é dos mais atraentes: sai pela bagatela de US\$ 410,00 bastante superior ao custo do próprio videogame/DVD player. A Sony também lançou seu sistema de som. Ele é mais modesto do que o da Yamaha. São apenas duas caixas de

som. Mas que trazem design alinhado ao do PlayStation 2 e podem dar um belo suporte de áudio ao console. A mesma Sony também embutiu na nova plataforma uma saída especial para o seu

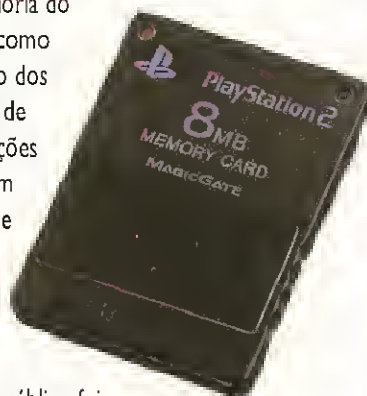


**CinemaStotion:** fidelidade de áudio e preço superior ao do próprio PSX 2

televisor top de linha, o Sony Wega. Com tela plana e a mais alta resolução de imagem do mercado, a TV parece ter sido feita sob encomenda para os adeptos do DVD.

## Problema com memory card está solucionado

**A** Sony anunciou que o problema com os cartões de memória do PlayStation 2 foi resolvido. Os memory cards, vendidos como acessório do novo console, corrompiam os dados de gravação dos jogos. Segundo a empresa, o defeito estava na interface lógica de entrada e saída de dados do cartão, que danificava as informações armazenadas. Por isso, mesmo salvando o game, quase ninguém conseguia carregar o jogo. Dava erro. Foram vendidos cerca de 720 mil memory cards e o problema atingiu proporções tais que acabou derrubando as ações da Sony no mercado financeiro. As novas tarjetas de memória estão disponíveis no Japão desde o final de março. Outro abacaxi que a Sony precisou descascar nos primeiros meses de uso do PS 2 pelo público foi o impasse com os fabricantes de DVD. O utilitário do console para rodar DVD, programa que vem num CD e é transposto para o memory card, liberava discos de outras áreas. Depois de muita pressão, a companhia decidiu promover a troca do software. A nova versão bloqueia DVDs que não são japoneses. O recall está sendo feito de duas maneiras. O consumidor pode adquirir o utilitário reformado pelo correio ou em lojas de conveniência. Resta saber quem fará a troca. Afinal, porquê alguém vai trocar um software que aceita DVDs do mundo todo por um que restringe o uso, aceitando apenas discos japoneses?



## Agenda de lançamentos PlayStation

Jogo	Gênero	Data
Metal Slug X	Ação	2S/0S
Brave Saga 2	Ação/RPG	Maio
Dance Dance		
Revolition 3rd Mix	Simulador	Maio
Duke Nukem:		
Planet of Babes	Ação	Maio
Arena Foo-Il	Ação	Maio
Vanishing Point	Ação	Maio
Danger Girl	Ação	Maio
Mike Tyson Boxing	Esporte	Maio
Tenchu 2:		
Birth of the Assassins	Ação	Maio
Rhapsody:		
Musical Adventure	RPG	Maio
Aconcagua	Ação	Junho
Dragon Quest VII	RPG	Junho
Lunar 2	RPG	Junho
Baldur's Gate	RPG	Junho
Carmageddon 2	Ação	Junho
Earthworm Jim 3D	Ação	Junho
Mortal Kombat:		
Special Forces	Ação	Junho
Paperboy 3D	Ação	Junho
Saboteur	Ação	Junho
X-Men: Mutant Academy	Luta	Junho
Final Fantasy IX	RPG	19/07
Darkstone	RPG	Julho
Rampage Through Time	Ação	Julho
Superman	Ação	Agosto
Kamurai	RPG	Sem previsão
Tales of Eternia	RPG	Sem previsão
Spiderman	Ação	Sem previsão
Prince of Persia 3D	Ação	Sem previsão

## Sony quer vender 10 milhões de PS2

A Sony pretende vender 10 milhões de unidades do PlayStation 2 no próximo ano fiscal. A informação é da Bloomberg do Japão. As expectativas é de que 4 milhões de consoles sejam vendidos no Japão, 3 milhões na Europa, 3 milhões nos EUA e 1 milhão nas demais regiões.

## Agenda de lançamentos PlayStation 2

Jogo	Genero	Data	Jogo	Genero	Data
Evergrace	RPG	27/04	Popolocrois III	RPG	Sem previsão
Primal Image	Simulador	27/04	Onimusha: Demon Warrior	Ação	Sem previsão
Hreszwelg	Ação	2S/0S	Nooks and Crannies	Ação	Sem previsão
500 GP	Corrida	Sem previsão	Maximo	Ação	Sem previsão
All-Star Pro Baseball	Esporte	Sem previsão	Gradius III & IV	Tiro	Sem previsão
All-Star Pro Wrestling	Esporte	Sem previsão	Final Fantasy X	RPG	Sem previsão
Armored Core 2	Ação	Sem previsão	Extermination	Ação	Sem previsão
World Soccer 2000	Esporte	Sem previsão	Dynasty Warriors 2	Estratégia	Sem previsão
Virtual Ocean	Ação	Sem previsão	Dark Cloud	Ação	Sem previsão
Unison	Ação	Sem previsão	Buchigire Kongou	Ação	Sem previsão
The Bouncer	Luta	Sem previsão	Be On Edge	Ação	Sem previsão



P.STATION 2

# A melhor corrida que você já disputou

Ridge Racer V

10

Namca	Controle - show de precisão	10
Corrida	Diversão - alta velocidade	10
2 jogadores	Gráfico - perfeítissimos	10
	Som - DJ, techno e rock	10

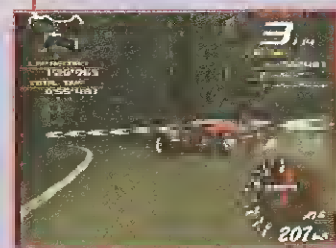
**S**implesmente fascinante. A jogabilidade de Ridge Racer V é a mesma tradicional da série Ridge Racer, mas você nunca viu nada igual em termos gráficos. E o realismo também é incrível, capaz de empolgar até quem não se empolga com pouco, como eu. O nível de detalhe é incrível. As árvores, as ruas, a textura, tudo apresenta uma qualidade excepcional, sem falhas. Os cenários são todos poligonais, sem nenhuma foto "colada" sendo usada como fundo, dando uma impressão de profundidade bem maior. Os carros têm textura metálica e contam com efeitos de brilho e de sombra. O som do jogo é outro destaque. Músicas que vão do som ambiente, Rock'n Roll, até o techno. Existem alguns modelos de carros à disposição inicialmente. Cada modelo com sua característica própria de aceleração, velocidade e controle. Para controlá-los, o Dual Shock 2 (que é mais leve que o original) conta com os direcionais analógicos e também com os botões analógicos, o que permite maior controle sobre



o acelerador e também sobre os freios. Depois de correr, você ainda pode pirar com o replay de toda sua corrida. Todos os detalhes, curva por curva, derrapada por derrapada, com vários ângulos de visão, como se você estivesse vendo uma prova real na TV. Só falta o Galvão. Ainda bem.

## Above the City

Para essa curva, você deslizando de lado



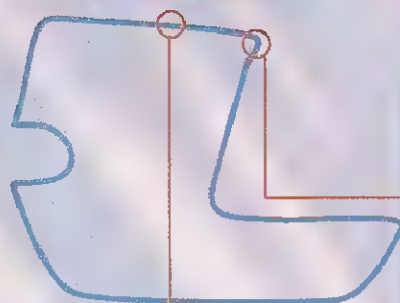
**DICA:** tire o dedo de leve da acelerador mais uma vez

## Park Town

**DICA:** essa curva é longa, mas não é tão fechada. Uma boa tangência é o segredo



## Outerpass

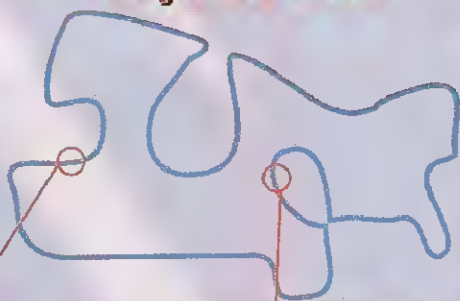


**DICA:** nessa parte existe um tipo de desvio que confunde. Apenas preste atenção



**DICA:** essa curva é bem longa. Intercale freia e acelerador

## Bayside Line



**DICA:** sobre o viaduto, tangencie bem e, quando estiver na limite, tire o dedo do acelerador



**DICA:** nessa curva o ideal é tirar o dedo do acelerador de leve



**DICA:** evite passar sobre as partes sujas nessa curva





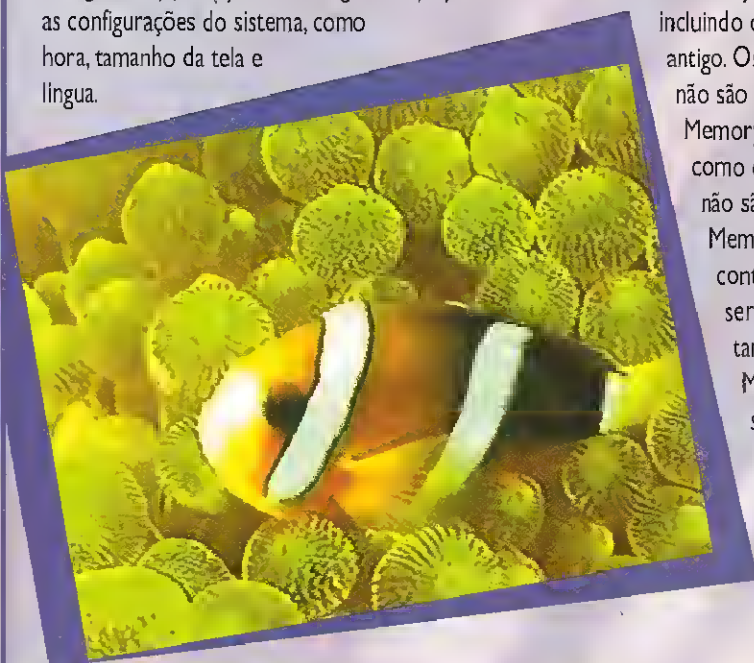
# Tudo que você queria!

O PlayStation 2 aterrissou na redação de *SuperGamePower* mostrando que tudo que se falou sobre ele não é conversa mole. Testamos, e aprovamos, o console, o DVD Player e o primeiro pega de suas pistas, *Ridge Racer V*. Prepare-se para a nova era!



Por Marcelo Kamikaze

**D**esta vez o chefe não esqueceu do Japa aqui. Ele me deu a honra de fazer a matéria sobre as primeiras impressões da maior novidade do mercado de entretenimento eletrônico dos últimos anos. Depois de algumas horas, descobri todos os segredos do PlayStation 2, desde seu funcionamento básico até como deixar os menus em inglês (veja como fazer em texto nesta página). O sistema de menus do PS 2 é fácil de usar. Existem dois itens principais do sistema. A primeira opção (Browser) é a que permite que você tenha acesso ao Memory Card, Pocket Station e também serve para obter informações sobre o CD/DVD que está no drive no momento. A segunda opção (System Configuration), ajusta as configurações do sistema, como hora, tamanho da tela e língua.



Antes ainda de jogar, assisti a um filme em DVD. O filme que eu escolhi foi *Matrix*, um dos meus títulos favoritos. O filme estava codificado para área I (América), mas, após colocá-lo, deixei o direcional pressionado para cima até que o filme entrou. *Matrix* rodou maravilhosamente bem, com todos os recursos dos aparelhos de DVD caseiros e ainda leva vantagem sobre os mesmos, pois o tocador de DVD do PS2 tem a capacidade de usar também a interface elaborada para o DVD de PC. Logo após assistir ao filme, coloquei o CD do *Ridge Racer V*. Foi uma viagem e tanto. O relato dela está na página ao lado.

## COMPATIBILIDADE

O console, por ser japonês, só aceita CDs e DVDs de jogos originais japoneses, incluindo os jogos do PlayStation antigo. Os jogos do PlayStation 2 não são compatíveis com o Memory Card antigo, assim como os jogos do PlayStation não são compatíveis com o Memory Card de 8 MB. O controle antigo ainda pode ser usado nos jogos novos e também no DVD Player. O Multi-Tap também pode ser usado para os jogos do PSX. O único acessório do console antigo que não pode ser usado é o cabo para link.

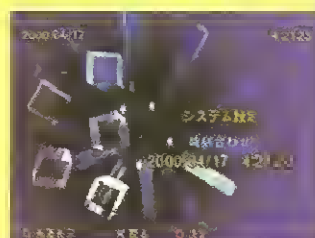


## COMO FUNCIONA O DVD PLAYER

O DVD Player é um programa utilitário que fica gravado inicialmente no Memory Card que vem com o aparelho. Como pegamos o modelo de Memory Card inicial, o Save Game do *Ridge Racer V* acabou corrompendo os dados que estavam no Memory Card e fui forçado a apagar tudo o que tinha nele. Mas, para quem teve o mesmo problema, a solução é bem simples: com o aparelho existe o Utility Disc, que vem com um informativo sobre o DVD Player e também com o próprio tocador. O tocador deve ser passado para o cartão de memória caso esse tenha sido apagado. Para isso existe uma opção de Download para que ele seja repostado. O DVD Player é bem fácil de ser usado. Apertando Select no controle, vai aparecer um menu com as principais funções, com símbolos bem fáceis de ser reconhecidos como Play, Stop, voltar e avançar.

## MENUS EM INGLÊS

Para mudar a língua dos menus do console, deixando-os em inglês, não insira nenhum disco no drive. Quando o menu com duas opções aparecer, escolha a segunda opção. Dentro do menu de configuração de sistema, pressione o direcional para cima uma vez. Entre nessa opção apertando o botão . Coloque agora na opção de baixo. Os menus automaticamente vão ficar em inglês. Isso não vai afetar os menus dos jogos e do DVD Player. Esses, por sua vez, ainda vão continuar em japonês.







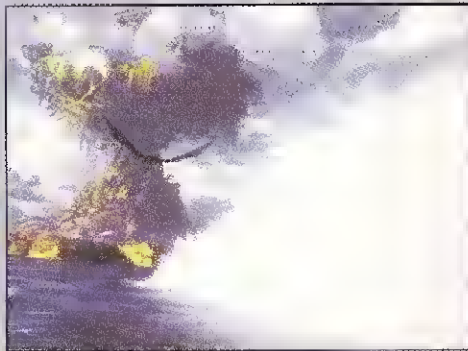
PLAYSTATION  
PRÉ-ESTRÉIA



SQUARE  
RPG

Previsto para junho

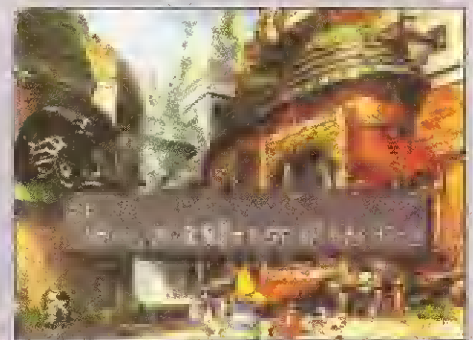
Yoshitaka Amano volta com força total em **Final Fantasy IX**. O criador de personagens, que desde a sexta versão não participava do desenvolvimento dos jogos da série de maior sucesso entre os adeptos de RPG, não poupou esforços. Resultado: a nova edição, que abandona o tom futurista e



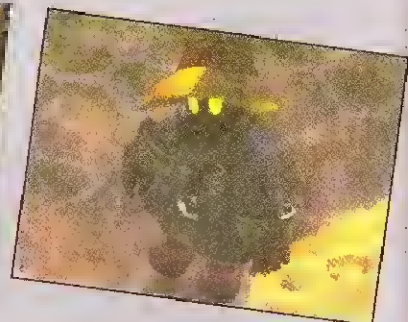
retoma o estilo medieval, recupera personagens antigos e cria novos integrantes para a trama. Dark Wizard, o figura que parece o personagem Gorpo do antigo desenho He-Man, é um dos personagens antigos. Entre os novos, há um tipo esquisito com rabo de pônei. O game ainda não foi jogado como deveria, mas, pelo que foi visto, pode-se afirmar que os gráficos mais uma vez impressionam, o que não é nada incomum em se tratando de **Final Fantasy**. Aliás, graficamente, o novo jogo parece uma mistura de **FFVIII** e



## Final Fantasy IX

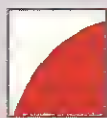


**Chrono Cross**. Os efeitos especiais também lembram a versão oito, mas parecem (ainda!) melhores. A Square se prepara também para arrasar no PS2 – **Final Fantasy X** já foi anunciado e **FFXI** deve inaugurar a rede PlayOnline. É a produtora trabalhando com empenho total para entrar na onda do momento: os jogos via Internet. Até o final de 2001, tudo deverá estar concretizado. Portanto, fãs de FF, aguardem!





## Gaia Master



CAPCOM

RPG

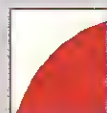
Já disponível

**Gaia Master** é mais um jogo da nova safra da Capcom, que aparentemente quer se desvincular um pouco do estilo luta. O game é uma boa mistura de jogo de tabuleiro, baralho, estratégia e RPG. Você deve percorrer um tabuleiro e, durante os turnos, batalhas e disputas de todo o tipo vão acontecer. Os confrontos vão integrar



um sistema RPG com elementos de ataque baseado em combinações de cartas. Os turnos irão andar conforme o número que você tirar nos dados. Além disso, é possível escolher o caminho a se percorrer. Você pode escolher um providencial atalho ou cair numa fria optando por uma rota mais comprida. Apesar dessa mistura toda, cada personagem conta com um enredo próprio. Dependendo do cara que você usar, o desfecho da história será diferente. Para vencer esse desafio, além de raciocínio, você precisará de sorte.

## Aconcagua



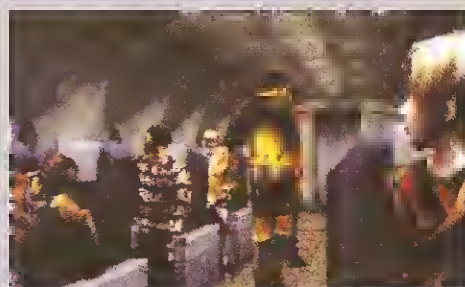
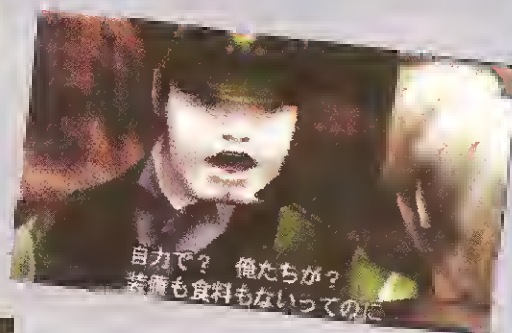
SONY

ação

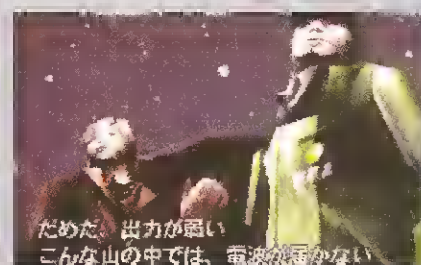
Disponível em Junho

Mesmo renegada, pelo menos quando o assunto é PlayStation, a América do Sul é cenário do mais novo game de ação da Sony. Em **Aconcagua**, cidade situada num país fictício chamado Meruza, o personagem principal é Kato, um repórter japonês de televisão. Ele chega ao lugar a bordo de um avião em chamas, que é atingido por ataques terrestres. A queda acontece nas montanhas geladas. O que vem a seguir é pura adrenalina. A aventura reúne suspense, mortes e intrigas.

Os gráficos lembram **Metal Gear Solid**, principalmente pelas roupas usadas por alguns soldados



e também pelo clima gelado. Aparentemente o jogo não possui cenas de cinema e sim imagens geradas apenas por polígonos. Tirando o enredo, o game parece não ter grandes inovações de estilo e acaba seguindo a tendência de **Resident Evil** e **Metal Gear Solid**.

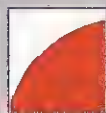






PLAYSTATION  
PRÉ-ESTREIA

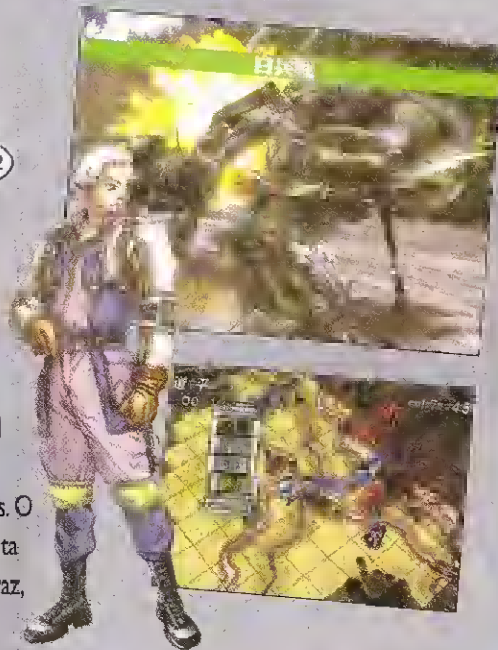
## Red



KONAMI  
Estratégia

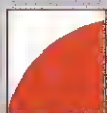
Disponível em Setembro

PlayStation 2



Apesar de ser um jogo para PlayStation 2, os gráficos de **Red** não surpreendem. As texturas usadas estão muito simples e os personagens humanos ainda parecem um pouco quadrados. **Red** segue o estilo estratégia de guerra futurista que mescla desde robôs até soldados humanos armados. O game lembra bastante **Front Mission**, mas apresenta sistema de menus e batalhas mais complexos. Ele traz, ainda, alguns elementos de RPG.

## Summoner



THQ  
RPG

Disponível no 2º semestre

PlayStation 2



Em **Summoner**, Joseph é um jovem que tem o poder de invocar espíritos e fazer com que eles o obedeçam. Ele é mais três personagens se juntam para combater espíritos malvados e libertar o continente de Medeva. Os quatro personagens têm habilidades diferentes, mas todos querem encontrar os cinco anéis sagrados de invocação, importantes para o cumprimento da missão. É um RPG diferente, que mescla mitologia e cultura asiática. O sistema de



combate é transado e os monstros são bem diferentes dos que existem por aí.

## Armored Core 2



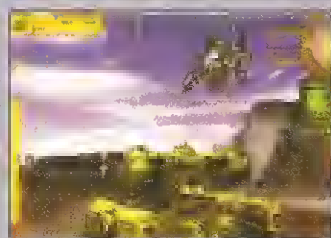
FROM SOFT  
Ação

Sem data prevista de lançamento

PlayStation 2



Em **Armored Core 2** você vai encontrar o que havia de melhor nas outras versões, mas com aspectos mais modernos. O game permite que você personalize os mechs. Ou seja, você poderá decidir, por exemplo, a cor dos monstros. Mas esse lance também vale para a galera que quiser equipar um mech do mal, ok? Ainda não se sabe se os memory cards de versões anteriores poderão ser usados em **Armored Core 2**. De qualquer forma, o game é uma boa curtção.



## Dead or Alive 2

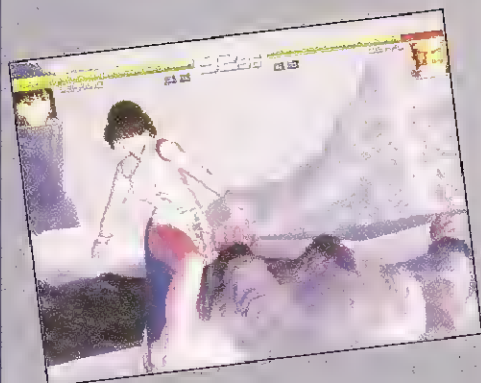
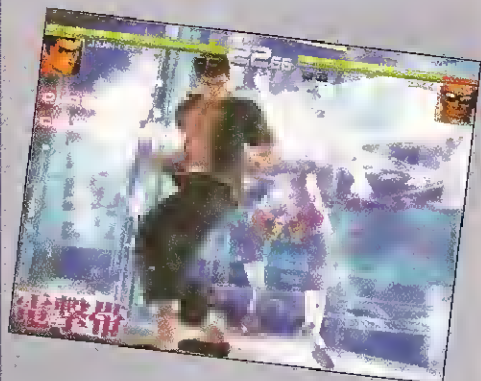


TECMO

Luta

Já disponível

PlayStation 2



**Dead or Alive 2** foi mostrado no PlayStation Festival e não pareceu muito diferente de outras versões. Ainda assim, deu para notar que a Tecmo vem se esforçando para dar aos personagens do game movimentos faciais bem humanos, principalmente quando os caras estão conversando. As gatas de seios enormes continuam lá esperando por você. Mas, se o enredo não mudou muito, o mesmo não pode ser dito do resto. Gráficos, jogabilidade, som e tudo mais realmente chamam a atenção. Achou pouco? Então você vive em outro mundo. Afinal, o que mais esperar de um bom jogo de luta, hein?



## X-Men Mutant Academy



PARADOX/ACTIVISION

Luta

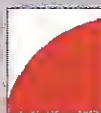
Disponível em junho



Os super-heróis mutantes vão quebrar a cara de quem olhar torto para você. Se você é fã de **Street Fighter**, vai gostar desse jogo. Os lutadores são feitos em polígonos, mas o cenário é em 2D. Os heróis mutantes são Fera, Cíclope, Fênix,

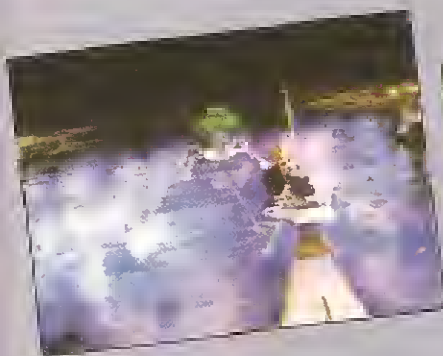
Toad, Mistique, Dentes de Sabre, Magneto, Tempestade, Gambit e Wolverine. Há quatro modos de jogo: Arcade (jogo contra o computador), Versus (um contra o outro), Survival (um contra vários) e Training (treino e dicas do Professor X). O game traz ainda diversos gráficos secretos.

## Elder Gate



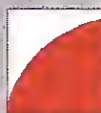
KONAMI  
RPG

sem data de previsão



**Elder Gate** é um RPG que lembra muito **Final Fantasy** e **Legend of Dragoon**. O jogo, como o próprio nome diz, gira em torno de Eldergate, um portal que liga dois mundos bem diferentes, Eldora e Rosel. A história lembra bastante a do filme **Star Gate**. Phito é o personagem principal. Ele vai explorar os dois mundos e enfrentar verdadeiros desafios entre monstros e labirintos. Os gráficos trazem uma textura muito boa e sólida. Para dar um toque a mais no jogo, os projetistas do game não deixaram de fora cenas de cinema.

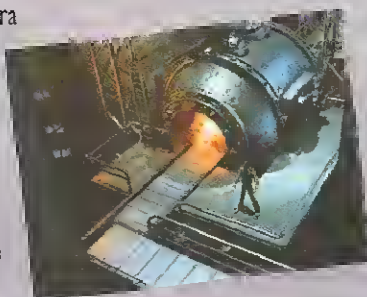
## In Cold Blood



REVOLUTION SOFTWARE  
Ação

Sem data prevista de lançamento

A história se passa num lugar chamado Volgia, um estado que se declara independente da União Soviética. E Nagarov, o ditador local, desconfia que uma substância existente lá, a Blue Nephiline,



permitirá o desenvolvimento de armas e tecnologia mais avançadas do que as dos ocidentais. Para acabar com a festa, você estará no papel de John Cord, um agente britânico. No estilo de **Metal Gear Solid**, o jogo de espionagem promete realismo e suspense. Detalhe: **In Cold Blood** é inspirado no filme **Pulp Fiction**.

## Snowboard Super x

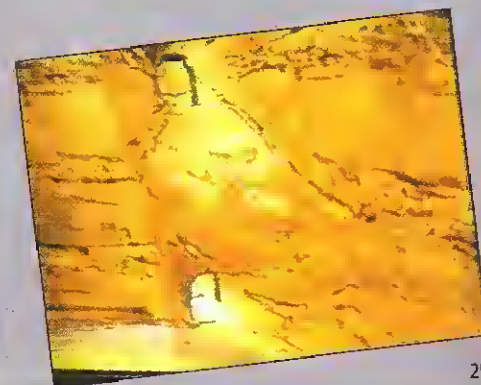
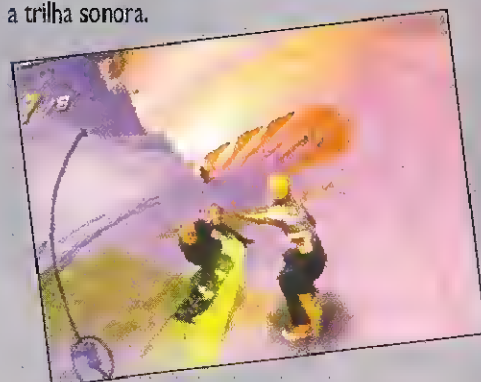


ELECTRONIC  
ARTS  
Esporte

Disponível no 2º semestre

PlayStation 2

A Electronic Arts pretende oferecer aos gamemânicos uma experiência em snowboard jamais sonhada. **Snowboard Super X** contará com circuitos impressionantes e radicais. Um lance legal é que os competidores terão características e sotaque de seus países de origem. Então, não se assuste ao ouvir um japonês falando japonês. Cada personagem deverá aparecer com uma média de cinco mil polígonos. Os gráficos também prometem arrasar. A música é bacana, principalmente se você curte **Beastie Boys**. Conforme o desempenho, muda a trilha sonora.







P.STATION

# PlayStation ganha sua melhor conversão de luta

The King of Fighters 99 **9.5**

SNK	Controle - quase dez	9
Luta	Diversão - porrada da melhor	9
2 jogadores	Gráfico - ótima conversão	10
	Som - vozes mais limpas	10



Por Baby Betinho

As conversões de Arcade para PlayStation de **King of Fighters** costumam ter loads longos. Mas, desta vez, a história foi bem diferente. Os caras da SNK capricharam na adaptação de **King of Fighters 99**. É a melhor conversão de fliperama para PlayStation. Os loads são curtos e a jogabilidade é praticamente a mesma das máquinas Arcade. Os gráficos também não mudaram muito e os cenários continuam de arrasar. Frames foram cortados, mas quase não se percebe isso. O som melhorou. Ganhou músicas e vozes mais limpas. Uma curiosidade: o game traz ilustrações de personagens que não foram aproveitadas em um modo que o jogador aciona para visualizar esboços dos lutadores que não vingaram. Você pode, ainda, mudar cabelo e roupa dos personagens. Confira a lista completa dos golpes nesta página.

## K

The trigger: ↓↘↘ A/C  
Crow Bite: →↓↘ A/C  
Minute Spike: ↓↘↘ B/D (pode ser feito no ar)  
Blackout: ↓↘↘ B/D  
\*Chain Drive: ↓↘↘↓↘↘ A/C  
\*Heat Drive: ↓↘↘↓↘↘ A/C

## Maxima

M-4 type Vapor Cannon: ↓↘↘ A/C  
Maxima Scramble: ↓↘↘ A/C  
M-II type Dangerous Arch: de perto  
↘↘↓↘↘ B/D  
\*Bunker Buster: ↓↘↘↓↘↘ A/C  
\*Maxima's Revenge: de  
perto, →↘↘↘↘↘↘↘↘↘ B/D

## Benimaru Nikaido

Raijin Ken: ↓↘↘ A/C (pode ser feito no ar)  
Iai Geri: ↓↘↘ B/D  
Handou San Dan Geri: depois de Iai Geri, ↓↑ B/D  
Shinku Katategoma: ↓↘↘ A/C  
\*Raikoken: ↓↘↘↓↘↘ A/C  
\*Phantom Hurricane: ↓↘↘↓↘↘ B/D

### LEGENDA

A- Soco Fraco    B- Chute Fraco  
C- Soco Forte    D- Chute Forte  
\* Necessário 1 ponto na barra de especial

# THE KING OF FIGHTERS Millennium Battle

## Joe Higashi

Hurricane Upper: ↘↘↓↘↘ A/C  
Tiger Kick: →↓↘ B/D  
Slash Kick: ↘↘↓↘↘ B/D  
Golden Heel: ↓↘↘ B/D  
Explosion Punch: A/C repetidamente  
E. Punch Finish: ↓↘↘ A/C logo  
depois ou durante o explosion punch  
\*Screw Upper: ↓↘↘↓↘↘ A/C  
\*Explosion Hurricane Tiger Heel:  
↓↘↘↓↘↘↘↘↘ A/C  
\*The Greatest Heel Ever:  
↓↘↘↓↘↘ B/D

## Mai Shiranui

Ka Chou Sen: ↓↘↘ A/C  
Ryu En Bu: ↓↘↘ A/C  
Musasabi no Mai: ↓↑ A/C (no ar  
↓↘↘ A/C)  
Hissatsu Shinobi Bachi: ↘↘↓↘↘ B/D  
Koyasen Tori: ↓↘↘ B/D  
\*Chou Hissatsu Shinobi Bachi:  
↓↘↘↘↘ B/D  
\*Hou Ou no Mai: ↓↘↘↘↘ A/C  
\*Sui Chou No Mai: ↓↘↘↓↘↘ A/C

## Ryo Sakazaki

Ko Ou Ken: ↓↘↘ A/C  
Ko Hou: →↓↘ A/C  
Hi En Senpuu Kyaku: →↘↓↘↘ B/D  
Zan Retsu Ken: →↘↘ A/C  
Ko Hou Senpuu Ken: ↓↘↘ A/C  
Rai Jin Setsu: ↓↘↘ B/D  
\*Haou Shou Ko Ken: →↘↘↓↘↘ A/C  
\*Ryu Ko Ranbu: ↓↘↘↓↘↘ A/C  
\*Tenchi Ha Ou Ken: ↓↘↘↓↘↘ A/C

## Robert Garcia

Ryu Geki Ken: ↘↘ A/C  
Su Jin Ren Bu Kyaku: ↓↑ A/C  
Hi En Senpuu Kyaku: ↘↘ B/D  
Hi En Ryu Jin Kyaku: durante o salto  
↓ B/D  
Ryu Zan Chen: ↓↑ B/D

\*Haou Shou Ko

Ken: →↘↘↓↘↘ A/C

\*Ryu Ko Ranbu: ↓↘↘↓↘↘ A/C

\*Shippu Ju Dan Kyaku: ↓↘↘↓↘↘ B/D

## Yuri Sakazaki

Ko Ou Ken: ↓↘↘ A/C (segure o botão)  
Rai On Ken: ↓↘↘ B/D  
Yuri Super Cyclone Kick: ↓↘↘ B/D  
Chou Upper: →↓↘ A/C  
Hi En Senpuu Ken: ↓↘↘ A/C  
Hyakuretsu Binta: →↘↘↓↘↘ B/D  
\*Hi En Hou Ou Kyaku:  
↓↘↘↓↘↘ B/D  
\*Shin. Chou Upper: ↓↘↘↓↘↘ A/C  
\*Hi En Upper: ↓↘↘↓↘↘ B/D

## Takuma Sakazaki

Ko Ou Ken: ↓↘↘ A/C  
Hi En Senpuu Kyaku: ↘↘ B/D  
Zan Retsu Ken: →↘↘ A/C  
Mou Ko Murai Garai: ↓↘↘ A/C  
Shoran Kyaku: →↘↓↘↘ B/D  
\*Haou Chi Ko  
Ken: →↘↘↓↘↘ A/C  
\*Ryuko Ranbu:  
↓↘↘↓↘↘ A/C



## Shingo Yabuki

Shiki Oni Yaki Mikansei: →↓↘ A/C  
Shiki Ara Gami Mikansei: ↓↘↘ A  
Shiki Doku Gemi Mikansei: ↓↘↘ C  
Shiki Kototuki You Mikansei:  
→↘↓↘↘ B/D  
Shiki Oboroguma Mikansei: ↘↘ B/D  
Shingo Kick: ↘↘↓↘↘ B/D  
Shingo Self-made my Shiki: →↓↘ B/D  
\*Burning Shingo: ↓↘↘↘↘ A/C  
\*Kake Hou Rin: ↓↘↘↓↘↘ A/C

## Terry Bogard

Burn Kunckle: ↓↘↘ A/C  
Power Wave: ↓↘↘ A  
Round Wave: ↓↘↘ C  
Rising Tackle: ↓↑ A/C  
Crack Shoot: ↓↘↘ B/D  
Power Charge: ↘↘↓↘↘ B/D  
Power Dunk: →↓↘ B/D durante o  
Power Charge  
Power Drive: →↓↘ A/C  
Power Shoot: →↓↘ B/D  
\*Power Geyser: ↓↘↘↘↘ A/C  
\*High Angle Geyser: ↓↘↘↓↘↘ B/D

## Andy Bogard

Hi Sho Ken: ↓↘↘ A  
H. Hi Sho Ken: ↓↘↘ C  
Sho Ryu Dan: →↓↘ A/C  
Zan Ei Ken: ↘↘ A/C  
Ha Sui Shou: de perto ↘↘↓↘↘ A/C  
Ku Ha Dan: ↘↘↓↘↘ B/D  
Gen'ei Shiranui: no ar, ↓↘↘ B/D  
\*Chou Reppo Dan: ↓↘↘↘↘ B/D  
\*Ryushi Ken: ↓↘↘↘↘ A/C

\*Shin Gayshin Geki: de perto,  
↓↘→↓↘→ A/C

## Leona

Moon Slasher: ↓↑ A/C  
Grand Slasher: ←→ B/D  
X-Caliber: no ar ↓↘↙ A/C  
Baltic Launcher: ←→ A/C  
Earring Bomb 1: ↓↘↙ B/D  
Earring Bomb 2: ←↘↙ B/D,  
detonador ←↘↙ B/D  
\*V-Slasher: in air ↓↘→↓↘↙ A/C  
\*Rebel Spark: ↓↘↙↘↙ B/D  
\*Grand Full Dead: ↓↘→↓↘→ A/C

## Ralf Jones

Gatling Attack: ←→ A/C  
Super Argentina BackBreaker: de  
perto ←↘↙↓↘→ B/D  
Vulcan Punch: A/C repeatly  
Fast Bombing Punch: ↓↑ A/C no ar  
↓↘→ A/C  
Ralf Tackle: →↘↓↘↙ B/D  
\*Flash Vulcan Punch: ↓↘→↓↘↙ A/C  
\*Mount Vulcan Punch: ↓↘↙↘↙↓↘→  
B/D  
\*Galactica Phantom: ↓↘→↓↘→ A/C

## Clark Steel

Gatling Attack: ←→ A/C  
Napalm Stretch: →↓↘ A/C  
Frankensteiner: →↓↘ B/D  
Mount Tackle: ←↘↙↓↘→ A/C  
Rolling Cradle: depois de Mount Tackle  
↓↘ B/D  
Clark Lift: depois de Mount Tackle ↓↘ A  
Super Lift: depois de Mount Tackle ↓↘ C  
Super Argentina BackBreaker: de  
perto ←↘↙↓↘→ B/D  
Flashing Elbow: depois de arremessar  
↓↘→ A/C  
\*Ultra Argentina BackBreaker: de  
perto →↘↓↘↙↘↙ A/C  
\*Running Three: ←↘↙↓↘→↘↙↓↘→  
B/D

## Whip

Bommerang Shoot "SC": ←↘↙↓↘→ A/C  
Assassin's Strike "BB": →↓↘ A/B/C/D  
Strength Shot "Superior": →↘↓↘↙ A  
Strength Shot "Power": →↘↓↘↙ B  
Strength Shot "Victory": →↘↓↘↙ C  
Strength Shot: →↘↓↘↙ D  
Hook Shot "Wind": no ar ↓↘↙ A/C  
Gun Shot: ←↘↙ A/C repetidamente  
\*Sonic Slaughter "KW":  
↓↘↙↘↙↓↘→ A/C

## Athena Asamiya

Psycho Sword: →↓↘ A/C  
Psycho Ball: ↓↘↙ A/C  
Phoenix Arrow: in air ↓↘↙ B/D  
Psycho Reflector: →↘↓↘↙ B/D  
Psycho Shoot: ←↘↙↓↘→ A/C  
Psycho Teleport: ←↘↙↓↘→ B/D  
\*Phoenix Fang Arrow: no ar  
↓↘→↓↘→ B/D  
\*Shining Crystal Bit:

→↘↓↘↙↘↙↓↘↙ A/C

\*Crystal Shoot: ↓↘→ A/C while SCB

## Sie Kensou

SenShippo: ↓↘↙ A/C  
Ryu Gen Ga Chi Ryu: ←↘↙↓↘→ A  
Ryu Gen Ga Ten Ryu: ←↘↙↓↘→ C  
Ryu Geki Sai: ←↘↙ B/D  
Ryu Renda: ↓↘→ A/C repetidamente  
\*Shin Ryu Sei Ou Rekkyaku:  
↓↘→↓↘↙ B  
\*Shin Ryu Ten Bu Kyaku:  
↓↘→↓↘↙ D  
\*Sen Ki Hakkai: de perto  
↓↘→↓↘→ A/B  
\*Niku Man: ↓↘↙↘↙ A/C

## Chin Genstau

Hyoutan Geki: ↓↘↙ A/C  
Ryu Rin Hou Rai: →↓↘ A/C  
Sui kan kan Dou: ↓↘ A/C, → A/C ou  
→ B/D  
Bou Getsu Sui: ↓↘ D, ↑ D/B ou → B/D  
Totsu Ken: ←↘↙↓↘→ B/D  
\*Gau Ran Enpou: ↓↘→↓↘→ A/C  
\*Gau En Shourai: ↓↘→↓↘↙ B/D

## Bao

Psycho Ball Attack . para frente:  
↓↘↙ A/C  
Psycho Ball Attack . para cima:  
↓↘→ A/C  
Psycho Ball Attack . refletir: ↓↘↙  
B/D  
Psycho Ball Attack: ↓↘→ B/D  
Psycho Ball Attack: no ar ↓↘↙ A/C  
\*Psycho Ball Attack Max:  
↓↘↙↘↙ A/C  
\*Psycho Ball Attack DX:  
→↘↙↓↘→ B/D  
\*Psychi Ball Crush: ↓↘↙↘↙ B/D

## King

Venom Strike: ↓↘→ B  
Double Strike: ↓↘→ D  
Suprise Rose: →↓↘ A/C  
Trap Shot: →↓↘ B/D  
Miracle Kick: de perto ←↘↙↓↘→ A/C  
Tornado Kick: →↘↓↘↙ A/C  
\*Silent Flash: ↓↘→↓↘→ B/D  
\*Illusion Dance: ↓↘→↓↘↙ B/D

## Iori Yagami

Yami Barai: ↓↘→ A/C  
Shiki Oniyaki: →↓↘ A/C  
Shiki Aoi Hana: ↓↘↙ B/D  
Shiki Kotokuti:  
→↘↓↘↙ B/D  
Sou Kushi: →↓↘  
B/D  
Kuzu Kaze: de  
perto  
→↘↓↘↙  
A/C  
\*Shiki  
Yaotome:  
↓↘→↓↘↙ A/C



\*Saku Tsumagushi ↓↘→↓↘→ B/D

## Blue Mary

Spin Fall: ↓↘→ A/C  
M.Spider: ↓↘→ A/C depois de Spin Ball  
Straight Slicer: ←→ B/D  
Crab Clutch: ↓↘→ B/D depois de Slicer  
Real Counter: ↓↘↙ A/C  
Vertical Arrow: →↓↘ B/D  
M.Snatcher: →↓↘ B/D depois de  
Vertical Arrow  
M.Headlock: ↓↘↙ B  
M.Headbuster: ↓↘↙ D  
\*M.Splash Rose: ↓↘→↓↘↙ A/C  
\*M.Dynamite Swing: ↓↘→↓↘→ B/D  
\*M.Typhoon: de perto  
→↘↓↘↙↘↙↓↘↙ B/D

## Kasumi Todo

KasaneAte: ↓↘→ A/C (pode ser feito  
durante o salto)  
MesshinMutoh: ←↘↙↓↘→ B  
Sassholinshuu: ←↘↙↓↘→ D  
Hakuzantoh: ↓↘↙ B/D  
Tatsumakisouda: →↘↓↘↙ A/C  
Senkou Nagashii: ↓↘↙ A/C (faça mais  
3 vezes em seguida)  
\*Super KasaneAte: ↓↘→↓↘→ A/C  
\*AtemiNage: ↓↘→↓↘↙ A/C

## Li Xiangfei

Tenbau Zan: →↓↘ B/D  
Nanpa: ↓↘→ A/C  
Zen Chu-oh: ↓↘→ B  
Zen Chu-oh Kanku: ↓↘→ B depois  
de Zen Chu-oh  
Zen Chu-oh Shin Saiha: ↓↘→ D  
depois de Zen Chu-oh  
Counter: ↓↘↙ A/C  
Throw: →↘↓↘↙ A/C  
\*Taitetsujin: ↓↘→↓↘↙ B/D  
\*Majinga: →↘↓↘↙↘↙ A/C  
\*Chou Pairon: ↓↘→↓↘→ A/C

## Kim Kap Hwan

Ryuusei Raku: ←→ B/D  
Hi En Zan: ↓↑ B/D  
Ten Sou San: ↓ D depois de Hi En Zan  
Han Getsu Zan: ↓↘↙ B/D  
Hishou Kyaku: durante o salto ↓↘→  
B/D  
Haki Kyaku Down: ↓↘ B/D  
\*Hou Ou Kyaku: ↓↘↙↘↙ B/D  
(pode ser feito no ar)  
\*Hou Ou Ten Bu Kyaku: no ar,  
↓↘→↓↘→ B/D

## Chang Koehan

Tekkyyu Dai Kaiten: A/C repetidamente  
Tekkyyu Funsai Geki: ←→ A/C  
Tekkyyu Taiko Uchi: ←↘↙↓↘→ B/D  
Dai Hakai Nage: de perto  
→↘↓↘↙ A/C  
\*Tekkyyu Dai Bousou: ↓↘→↓↘↙  
A/C  
\*Tekkyyu Dai Assatsu: ↓↘→↓↘→  
B/D  
\*Tekkyyu Dai Bousatsu:

↓↘→↓↘→ A/C

## Choi Bounge

Tatsumaki Shippuu Zan: ↓↑ A/C  
Shissou Hishou Zan: ←→ A/C  
Hishou Kuu Retsu Zan: ↓↘↙ B/D  
Hishou Kyaku: in air, ↓↘→ B/D  
\*Shin! Super Shinkuu Zan:  
→↘↓↘↙↘↙↓↘↙ A/C  
\*Hou Ou Kyaku: ↓↘→↓↘↙ B/D  
\*Shin! Super Rinkaiten Toppa: no ar,  
↓↘→↓↘→ B/D

## Jhun Hoon

Exhaust Attack: ↓↘↙ A/C  
Han Getsu Zan: ↓↘↙ B/D  
Falcon Flayer: ↓↘ A  
Tiger Flayer: ↓↘ B  
Ku Sajin: ↓↑ A/C  
\*Hou Ou Ten Bu Kyaku: no ar,  
↓↘→↓↘→ B/D  
\*Hou'ou Ressou Kyaku: ↓↘→↓↘→  
B/D

## Kyo-1

Shiki Yami Barai: ↓↘→ A/C  
Shiki Oboro Gurumal: →↓↘ B/D  
Shiki Kai: ↓↘→ B,B/D,D  
Blue Demon: ↓↘↙ A/C  
\*Shiki Orochinagi: ↓↘↙↘↙↓↘→ A/C

## Kyo-2

Shiki Ara Kami: ↓↘→ A  
Shiki Kono Kizu: ↓↘→ A/C  
Shiki Yano Sabi: →↘↓↘↙ A/C  
Shiki Yano Sabi: A/C depois de Shiki  
Kono Kizu  
Shiki Nana Se: B/D depois de Shiki  
Kono Kizu ou Yano Sabi  
Shiki Doku Kami: ↓↘→ C  
Shiki Tumi Yomi: →↘↓↘↙ A/C  
Shiki Batu Yomi: → A/C  
R.E.D Kick: ←↘↙ B/D  
Koma Ho Furi B,D,DB B/D  
Shiki Oniyaki: →↓↘ A/C  
Shiki Kototuki You: →↘↓↘↙ B/D  
\*Final Batle Core Mu Shiki:  
↓↘→↓↘→ A/C

## Kyo Kusanagi

Shiki Ara Kami: ↓↘→ A  
Shiki Kono Kizu: ↓↘→ A/C  
Shiki Yano Sabi: →↘↓↘↙ A/C  
Shiki Yano Sabi: A/C depois de Shiki  
Kono Kizu  
Shiki Nana Se: B/D depois de Shiki  
Kono Kizu or Yano Sabi  
Shiki Doku Kami: ↓↘→ C  
Shiki Tumi Yomi: →↘↓↘↙ A/C  
Shiki Batu Yomi: → A/C  
R.E.D Kick: ←↘↙ B/D  
Koma Ho Furi B,D,DB B/D  
Shiki Nue Tumi: ↓↘↙ A/C  
Shiki Oniyaki: →↓↘ A/C  
Shiki Kototuki You: →↘↓↘↙ B/D  
Shiki Kai: ↓↘→ B,B/D,D  
\*Shiki: ↓↘→↓↘→ A/C  
\*Shiki Orochinagi: ↓↘↙↘↙↓↘→





PLAYSTATION

# Alundra volta com gráficos 3D e muita diversão

Alundra 2

9.3

Activision

Ação/RPG

1 jogador

Controle - simples e bom 9

Diversão - vários bons fatores 10

Gráfica - show de cares 9

Som - pra todo gosto 9



**DICA:** para vencer a chefe Gata, fique no meio da arena enquanto ele corre em volta e acerte-a quando possível.

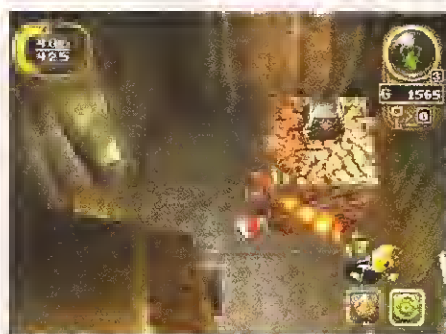
Quando ele pular sobre um pilar, corra para a oposta e espere-a pular de volta para a arena. Desvie quando ele saltar faga e vá acertando a bichana até ele bater as batatas

**DICA:** cante para a assistente de Jeehan sobre as banheiros que você visitou. Apesar de não ser um assunto de bom gosto, ele vai acabar dando a luva que você precisa para o ataque Sunburst



Por Marcela Kamikaze

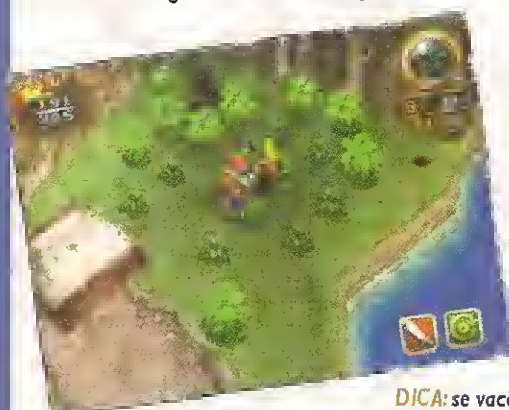
Bons jogos costumam ter continuações porque isso quase sempre significa grana certa. No caso de **Alundra 2**, também significa qualidade. Os quebra-cabeças que fizeram a fama da primeira versão estão presentes, mas agora a jogabilidade passou a ser 3D. E está classe A. A historinha é aquela: as coisas não andam bem no reino de Varuna: o rei foi substituído por uma marionete, pessoas viraram monstros e caras estranhos têm circulado por aí. Você é Flint, caçador de piratas e homem procurado pela lei. Sua missão é ajudar a princesa Alexia a destruir o Barão Diaz e reconquistar o trono. Na sua jornada, você vai visitar cidades únicas, cavernas subterrâneas, navios naufragados, vulcões etc. Quando



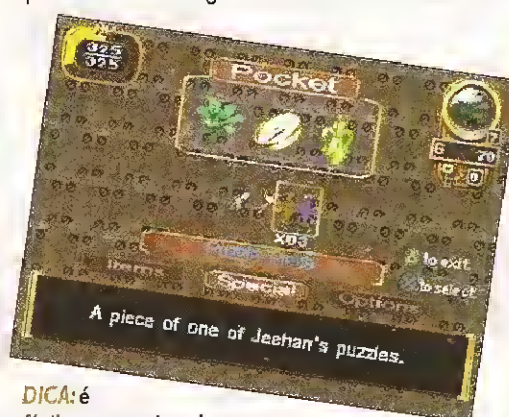
**DICA:** na Ox Tank, pegue a bamba na beirada de cima, puxa-a perto do bloco e fique perto para fazer o inimigo acendê-la. Tem uma peça de puzzle dentro da baú negro

não estiver lutando, você vai estar resolvendo os mais variados quebra-cabeças. Há os simples, como empurrar e puxar blocos, e os complexos, como fazer que oponentes acionem mecanismos para você. Dez minigames viciantes aumentam a

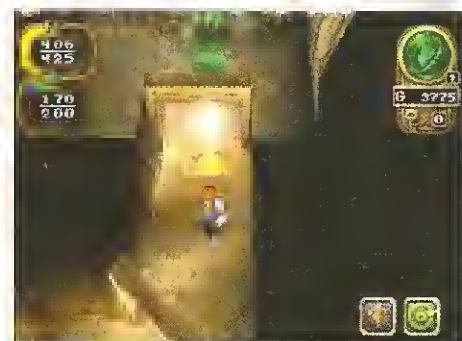
diversão do jogo, e são a única maneira de ganhar itens raros. Durante o game, Flint aprende poderes mágicos que vão ajudá-lo a completar sua busca. Também pega a manha de convocar forças de elementos que vão ajudá-lo bastante nas batalhas e serão cruciais na resolução de alguns enigmas. A trilha sonora inclui vozes engraçadas e efeitos sonoros que dão vida às batalhas. O grande mérito dos controles é a simplicidade e facilidade para se pegar o jeito. **Alundra 2** é uma continuação que merece existir.



**DICA:** se você não estiver conseguindo que um abjeta (por exemplo, a plataforma) faça o que você quer, você precisa matar todos os inimigos na área



**DICA:** é fácil esquecer de voltar pra ver Jeehan depois de achar as peças do puzzle. Sempre que você achar seis peças, volte para aprender um novo ataque



**DICA:** nas cavernas subterrâneas Dunn Web, acerte a primeira estátua verde com a elementa pra acender a lanterna. Acerte a segunda três vezes, até ela ficar virada para a passagem. Então faça as balas de foga seguirem você até a sala com a segunda lanterna; elas irão acendê-la

A jogada certa para quem  
quer comprar e vender games.



**ArRemate.com**

www.arremate.com.br





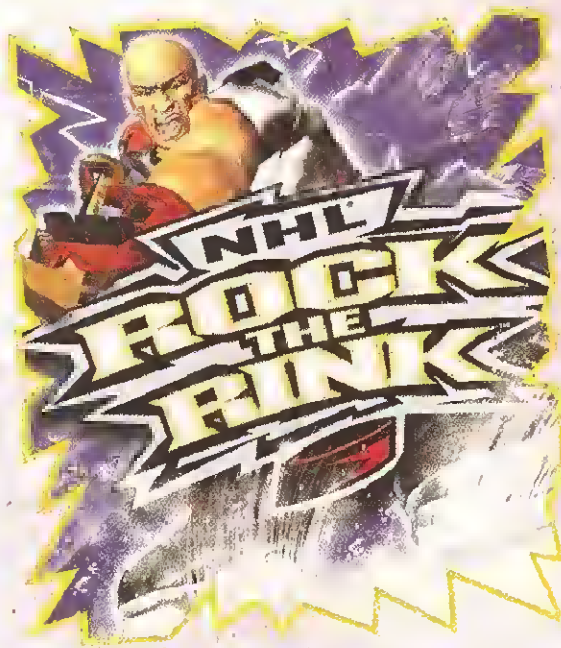
PLAYSTATION

# Porrada e punk rock no hóquei sobre o gelo

NHL Rock the Rink

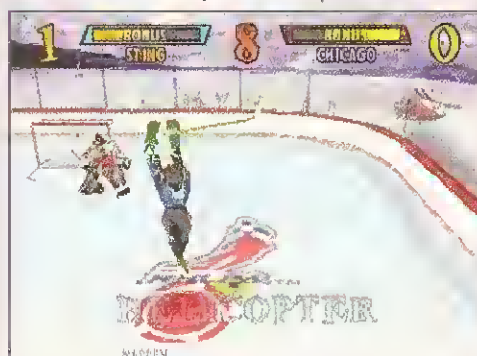
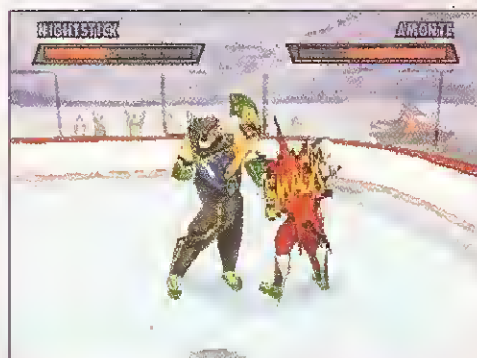
8.0

Electronic Arts	Cantrale - acessa fácil	9
Hóquei	Diversão - muita parrada	7
2 jogadores	Gráfico - faltou proporção	6
	Som - punk rock bala	10



Da GamePro

Vale tudo em **NHL Rock the Rink**. O jogo é uma partida de hóquei no gelo sem regras. Resultado: para conseguir colocar o disco na rede você tem de encarar verdadeiras lutas livres. São dois times com três jogadores cada. Não existem faltas, impedimentos e, muito



**DICA:** poro gonhar na porroda, vorie os socos. Nunco operte o mesmo batão mais de duos vezes seguidas

essas são as únicas qualidades gráficas do game. O cara que criou os jogadores com certeza não tem a menor noção de proporção. Deve ter tirado zero no curso de desenho. O som, em compensação, é bala. É possível dar boas risadas com

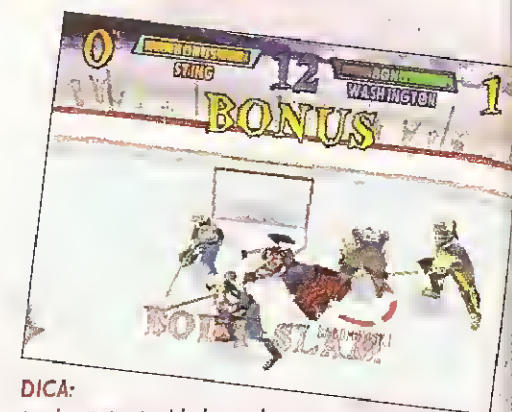
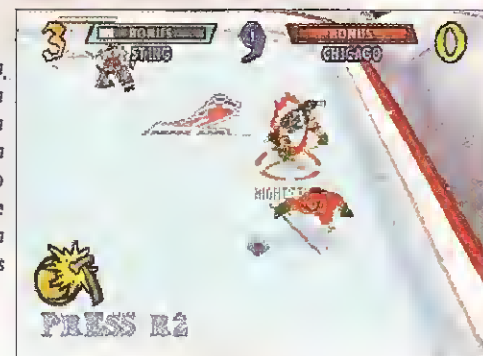
**DICA:** quando ralar uma prorrogação, use sem porar o "cool shot" (triângulo). Isso quase sempre dá em gol

menos, juízes. A ação não pára. Mesmo porque existe um limite de tempo para você tentar o gol. Enquanto isso, encha os oponentes de porrada. Você pode jogar sozinho ou disputar um torneio com até oito jogadores. No jogo solo vale a pena entrar no NHL Challenge, um torneio que define um ranking na liga. Em Rock the Rink a habilidade não conta muito. Portanto, não se preocupe em dar belas tacadas. Tenha em mente que o que vale mesmo é arrebentar os oponentes. O movimento dos jogadores e da tela são realmente rápidos, mas essas são as únicas qualidades gráficas do game. O cara que criou os jogadores com certeza não tem a menor noção de proporção. Deve ter tirado zero no curso de desenho. O som, em compensação, é bala. É possível dar boas risadas com as besteiras que o comentarista fala. Tudo regado a um apropriado som punk rock. É de encher os olhos de sangue.

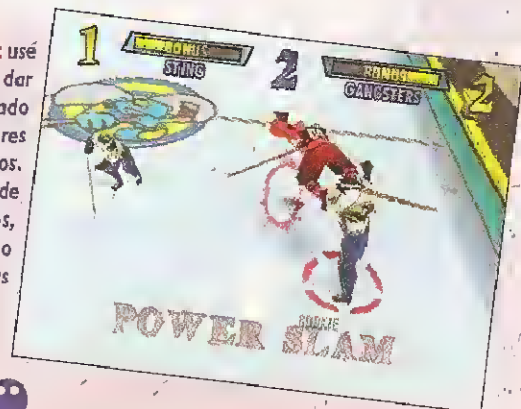


**DICA:** de vez em quando, tente fazer gol do outro lado do rinque. Isso funciona regularmente

**DICA:** sempre que a símbolo de um ganga aparecer no conta inferior esquerdo da tela, operte R para começar uma briga e melhorar a borra de bônus



**DICA:** tendo o oportunidade, ocabe com o roça do galeiro do time adversário. Isso costuma obrir espaço poro você meter a bala, quer dizer, o disco na rede



**DICA:** use triângulo para dar aquele tocado nos jogadores adversários. Além de machucá-los, você aumenta o borra de bônus



# PLAYSTATION

MAGAZINE

fear  
effect

Nº 2  
R\$ 4,00



Como chegar aos 2 finais  
do novo jogo da Eidos

300 DICAS  
27 JOGOS

**DETONADO:**  
Grandia, o RPG  
do momento

## LANÇAMENTOS:

- Die Hard Trilogy 2
- Saga Frontier 2
- Strider 1 & 2
- ISSS Evolution

O MAIOR SUCESSO DO

história do PlayStation, de acessório do Nintendo

JÁ NAS  
BANCAS





## DREAMCAST NEWS

### Castlevania é cancelado

Você pretendia curtir *Castlevania* no Dreamcast? Esqueça! A Kanami pegou todo mundo de surpresa e anunciou o cancelamento do jogo para o console da Sega. O lançamento no Japão estava

previsto para março e os trabalhos de desenvolvimento estavam bem adiantados. Resta saber, agora, o que será feito do título. Será que ele aparecerá no PlayStation 2 ou no X-Box? Por hora, os fãs do game de ação deverão se contentar com as versões já existentes para PlayStation, Nintendo 64 e para o bom e velho Super Nes.



### Jogo online para quase 1 milhão de usuários

A Sega vai lançar um jogo que poderá oferecer acesso simultâneo para quase um milhão de usuários. Trata-se de *10-Six: Own Mine Defend Attack 24-7*, um jogo que mistura estratégia e simulação. Nele o jogador recebe uma graninha para promover melhorias no lugar onde ele está localizado. Construir tanques para preservar o território também faz parte do script. Os participantes podem também atacar terras alheias e conquistá-las. O jogo irá rolar sem parar na Internet, mesmo que o internauta dê um sign off.



## Consoles de graça e jogos online: SegaNet chega em setembro aos EUA

Em meio à verdadeira guerra tecnológica e comercial travada pelos grandes no mercado de videogames, a Sega of América encontrou uma saída aparentemente eficiente para conter a euforia em torno dos consoles PlayStation 2 e X-Box. A estratégia da fabricante do Dreamcast não é lançar nenhuma nova plataforma de última geração e sim ocupar, o mais rápido possível, um promissor filão: o dos jogos via internet. Para isso a Sega preparou uma estratégia de marketing de guerra. Anunciou o lançamento no dia 7 de setembro da SegaNet, empresa que promoverá uma profunda reestruturação no site [www.sega.com](http://www.sega.com), e também a doação de um Dreamcast para quem assinar o serviço da SegaNet na rede por, pelo menos, dois anos. A chamada publicitária diz tudo: "Em setembro, assine um provedor de acesso à Internet super-rápido, jogue games online e ganhe um Dreamcast (ou US\$ 200 se você já tiver o seu)". Com isso, a empresa espera aumentar, até o final deste ano, em 4,5 milhões o número de proprietários de Dreamcast nos Estados Unidos. Até março, 1,5 milhão de pessoas tinham comprado a máquina. Claro que não precisa ser nenhum gênio da matemática para perceber que ninguém vai ganhar um Dreamcast de graça. A assinatura do provedor terá um custo mensal de US\$ 22. Em dois anos, o usuário terá desembolsado mais de US\$ 520. O preço do console é de cerca de US\$ 200. Além disso, é estranho imaginar um consumidor que já tenha o console recebendo o dinheiro equivalente ao produto. Essa história ainda não está muito bem



contada. Será preciso nota fiscal? Qual será o critério para o reembolso?

São perguntas que ainda não têm resposta. De qualquer forma, é importante notar que a investida da Sega poderá representar uma tomada de boa parte do mercado. Aqueles que decidirem assinar o provedor e ganhar a plataforma ficarão durante dois anos vinculados ao Dreamcast. E mais: poderão jogar games de todos os gêneros, ação, corrida, RPG, entre outros, com caras do mundo todo. A Sega promete que será a rede mais rápida para jogos online. Os usuários poderão ainda desfrutar de

**AS VENDAS DO DREAMCAST NO MUNDO\***  
Estados Unidos- 1,5 milhão  
Japão- 1,3 milhão  
Europa- 500 mil  
Brasil- 15 mil  
\*Números de março.  
Fonte: Tec Toy

### Corra atrás do seu primeiro milhão

Ilbleed é uma casa mal-assombrada. Quem sai de lá com vida ganha um prêmio de US\$ 1 milhão. Mas não pense que isso será moleza. Você enfrentará monstros, bestas e outras criaturas horripilantes. Para enfrentá-los, contará com três sentidos convencionais (visão, audição e olfato) e um sexto sentido. Ah! Cuidado com o coração: se ele não suportar a carga de horror do game, você morre.



suporte de dúvidas online, e-mails, videoconferência (DreamEye) e torneios feitos exclusivamente entre assinantes. Enfim, a Sega pretende transformar o Dreamcast numa plataforma alternativa de acesso à Internet. Os PCs que se cuidem. Considerando os atuais números do site da Sega, a investida tem tudo para dar certo. O tempo de permanência na página cresceu assustadoramente após a entrada de jogos online. **Chu Chu Rockets** aumentou em dez vezes o tempo de uso do site. Por isso, o plano da empresa é investir também pesado em jogos cada vez mais criativos e com o acabamento das versões domésticas.



## INCERTEZAS NACIONAIS

Tudo isso, porém, ainda não vale para o Brasil. Os serviços da SegaNet, que será apresentada durante o Music Award da MTV norte-americana, não estarão disponíveis para os jogadores brasileiros. Flávio Marinho Ferreira, gerente de produto da Tec Toy, representante brasileira da Sega, afirma que a empresa tem outros planos para o país.

"Estamos para fechar acordo com um grande provedor de acesso e temos a intenção de dar e-mail e acesso grátis para quem comprar um Dreamcast", promete. "Além disso, montaremos a loja virtual do Dreamcast; se alguém do Piauí, por exemplo, não encontrar um jogo, poderá fazer a compra pela Internet e receber o produto em casa." Isso deve estar definido até agosto, segundo Ferreira.

## Linha de acessórios facilita e melhora o acesso à rede



Outra demonstração de que a Sega está decidida a ocupar o mercado de jogos online foi a apresentação, durante a Tokyo Game Show (leia reportagem na página 14), de novos acessórios próprios para usuários de Internet. Os equipamentos desenvolvidos pela própria Sega foram projetados exclusivamente para

uso com o Dreamcast. O PHS ISDN é um link que permite uma conexão bem mais rápida à

rede. A ISDN é uma linha telefônica que opera em frequência mais alta e torna a navegação mais veloz. O aparelho permite ainda que o usuário faça a conexão com a rede em seu celular. Os visitantes do TGS também puderam ver o Dreamcast LAN Adaptor, que permite conectar o console a uma rede LAN. Esse tipo de rede é o mesmo utilizado por grandes empresas, que permite o transporte de dados entre computadores ligados em conjunto. O novo adaptador da Sega pode ser usado ainda para trabalhar com a Internet via cabo ou cable modem. Por fim, a Sega mostrou o VMU/MP3 Player. Com ele é possível salvar jogos, jogar minigames e também ouvir música nos formatos MP3, que podem ser puxadas da Internet. Ele tem mais memória do que os VMUs tradicionais: 64 MB.

## Agenda de lançamentos

Jogo	Gênero	Data
Dee Dee Planet	Ação	18/05
Rent a Hero	Ação	25/05
Super Runabout	Corrida	25/05
Arena Football	Espote	Maio
Baldur's Gate	RPG	Maio
ESPN NBA 2 Night	Esporte	Maio
Four Wheel Thunder	Ação	Maio
Fur Fighters	Luta	Maio
Gauntlet Legends	Ação	Maio
Jet Set Radio	Ação	Maio
Metropolis	Corrida	Maio
Monster Breeder	Ação	Maio
Off-Road	Corrida	Maio
Space Invaders	Tiro	Maio
Viva Soccer	Esporte	Maio
Dark Angel: Vampire		
Animaste	Ação	Junho
Apocalypse	Ação	Junho
Ecco the Dolphin	Ação	Junho
ESPN Baseball 2		
Night	Esporte	Junho
Microsoft Combat		
Flight Sim	Simulador	Junho
Record Of Lodosswar	RPG	Junho
SeaMan	Simulador	Junho
Space Channel 5	Ação	Junho
Virtua Tennis	Esporte	Junho
VWorld Series Baseball	Esporte	Junho
Armada II	Ação	Julho
Cool Cool Toon	Simulador	Julho
Phantasy Star On-Line	RPG	Sem data prevista
SNK Vs Capcom	Luta	Sem data prevista
Street Fighter 3rd Strike	Luta	Sem data prevista

## Drivers 2000 Séries: kit multimídia

Já está à venda no Japão pelo convidativo preço de US\$ 890 o futurista Drivers 2000 Séries. Além do visual arrojado, o equipamento, próprio para ser usado com o Dreamcast, conta com monitor de TV, teclado, webcan, joystick, controle remoto e iluminação. O aparelho "multiuso" é produzido pela empresa D-Max. Os fãs de Dreamcast devem gostar da novidade, principalmente pelo design.



## Hotline 24 horas

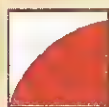
Babem de inveja, gamers nacionais! Os japoneses devem ganhar em julho serviço de suporte ao Dreamcast. A hotline funcionará 24 horas por dia e vai solucionar dúvidas sobre o console e a rede mundial de computadores.





DREAMCAST  
PRÉ-ESTRÉIA

## Eldorado Gate



CAPCOM  
RPG

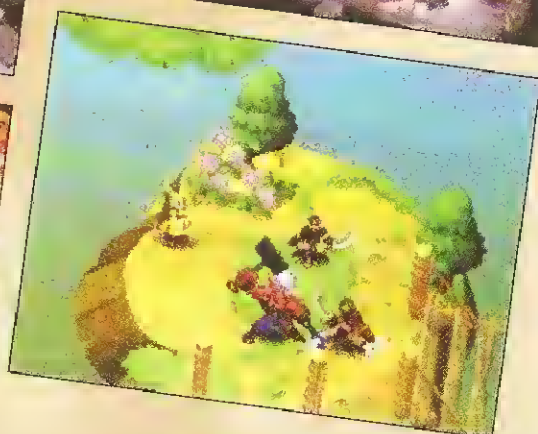
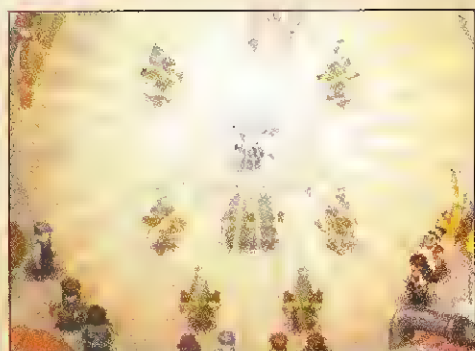
Sem previsão de lançamento

A Capcom decidiu entrar de cabeça no mundo dos jogos de RPG. Durante a Tokyo Game Show, a produtora mostrou, além de **Breath Of Fire IV**, o surpreendente **Eldorado Gate**. O novo game chamou a atenção e foi considerado um dos grandes destaques da feira. O jogo traz um sistema de batalha diferenciado. O esquema de ação evita menus. Você pode usar três personagens. Os traços deles se assemelham aos de **Final Fantasy VI** e **Kartia**. Os elementos gráficos são supercoloridos e não utilizam

elementos poligonais. Os efeitos visuais, principalmente de luzes, raios e fumaças, são muito bem aproveitados. O sistema de compartilhamento de dados é outro destaque do jogo. Ele vem sendo cada vez mais incorporados pela Capcom em seus jogos. Os dados de desenvolvimento dos personagens e os save

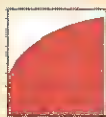


games podem ser compartilhados entre os VMUs. Por isso é possível ter um desenrolar diferente da história e também personagens únicos. A trama do jogo confunde-se com a de um verdadeiro livro de aventuras. Inclusive, os principais eventos e o mapa-mundi são apresentados como se fizessem parte de um livro aberto. Daí o estilo de gráficos bem animados. Apesar de o número de GDs usados ainda não ter sido divulgado, o preço de **Eldorado Gate** já foi estabelecido em cerca de U\$ 28,00 no Japão. Um preço mais do que justo para aqueles que querem um RPG de qualidade.





## King of Fighters' 99 Evolution

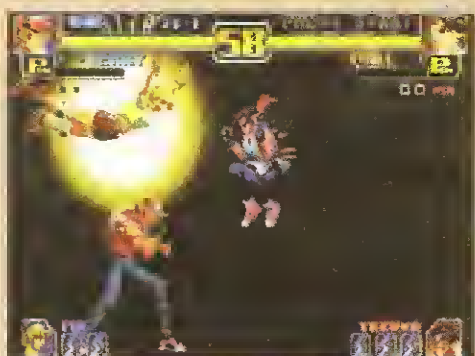
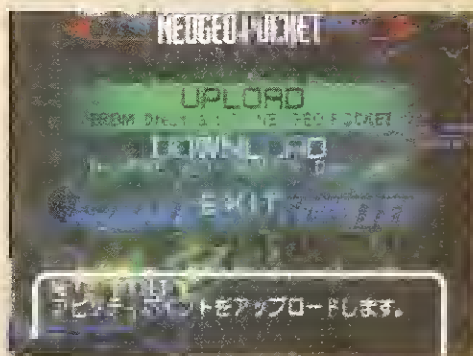


SNK  
luta

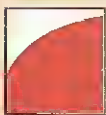
Já disponível

**King of Fighters' 99** tenta apagar a imagem deixada por **Dream Match 99**, que teve um desempenho abaixo das expectativas. A SNK fez um bom investimento em inovações. E, desta vez, as mudanças não ficarão limitadas aos gráficos. Novos personagens vão participar dos confrontos. São eles: Albert, que já apareceu em **Fatal Fury Dominated Mind** e **Fatal Fury Real Bout 2**, Fio, que parece uma mistura de Leona com Bao, Zes e Vanessa. Esses dois últimos vão ser usados como

Extra Strike. Entre os lutadores extras também estão presentes alguns velhos conhecidos como Billy Kane e Ryuji Yamazaki. Outros destaques: novos cenários e transmissão dos dados do Neo Geo Pocket.



## Rune Jade



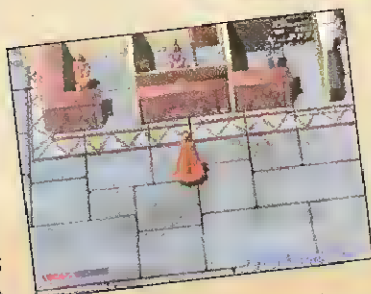
HUDSON  
ação/RPG

Sem previsão de lançamento

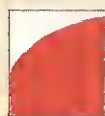
Há muitos e muitos anos, o rei Elga de Solnia e mais sete bravos guerreiros lutaram contra monstros e os encurralaram em uma caverna. Tempos mais tarde, as criaturas resolvem botar as manguinhas de fora. Para evitar que isso aconteça, quatro destemidos jovens entram em cena. Você

escolhe um deles para jogar e começa a aventura. Cada personagem tem um tipo especial de ataque, que é adquirido na medida

em que ele obtém experiência. Mais um detalhe: os personagens estão ligados cada um a seu mundo e não podem invadir o do outro. Cartas de elementos mágicos também fazem parte da trama. Elas garantem mais poder.



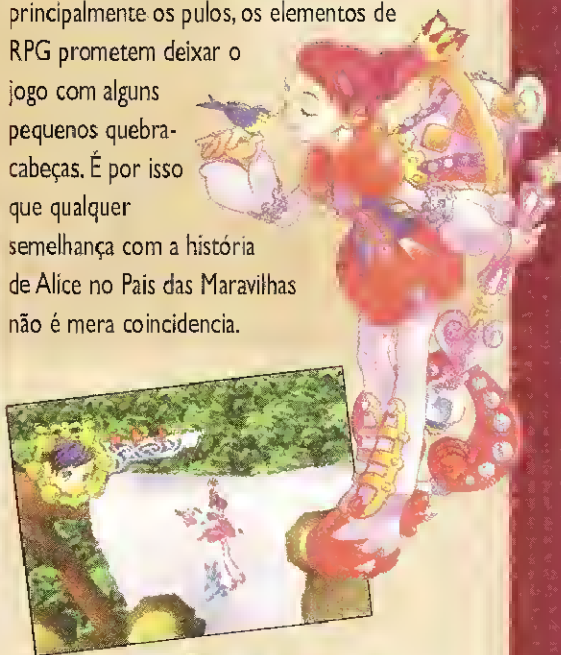
## Napple Tale



SEGA  
ação/RPG

Sem previsão de lançamento

**Napple Tale** é um jogo que mistura ação e RPG. É também outro game que mostrou a cara na Tokyo Game Show. O clima do jogo é um tanto infantil e traz toques femininos. A aventura se passa dentro do sonho de uma garotinha. Os mestres de fase não transmitem a maldade que se costuma ver nos jogos atuais. Os cenários e os personagens são todos poligonais e trazem texturas bem alegres. Mas não se engane. As aparências enganam. O desafio do novo game é bem maior do que parece ser. Além de jogabilidade 3D, que dificulta muito, principalmente os pulos, os elementos de RPG prometem deixar o jogo com alguns pequenos quebra-cabeças. É por isso que qualquer semelhança com a história de Alice no País das Maravilhas não é mera coincidência.







DREAMCAST

# Gatas e gráficos para enfrentar Soul Calibur

Dead or Alive 2

8.8

Tecmo

Luta

2 jogadores

Controle - sistema próprio 9

Diversão - movimentos ricos 9

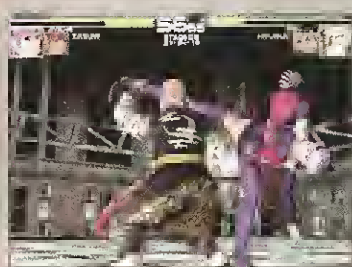
Gráfico - sólido e detalhado 10

Som - difícil de notar 7



Por Baby Betinho

Quando chegou aos drives do Dreamcast, **Soul Calibur** não encontrou concorrentes e reinou absoluto como o jogo de luta em 3D. **Dead or Alive 2** quase chega lá. O game estampa gráficos fantásticos, com personagens superdetalhados e arenas com vários andares. Cada lutador tem várias roupas e uma seleção própria de agarrões, arremessos e contra-golpes. Você vai encontrar todos os lutadores favoritos da primeira versão do game, para PlayStation, e mais algumas caras novas. Existem 5 modos de jogo: história, corrida contra o relógio, sobrevivência, luta em dupla e em equipe. Nas lutas em dupla você pode fazer ataques



**DICA:** quando estiver com Gen Fu, use sua habilidade

de bloqueios. Agarrar a perna de um oponente quando ele estiver chutando e jogá-lo na chão causa muito mais danos que enchê-lo de porrado



**DICA:** para um combo nervoso na luta de duplos, comece um combo e chome seu

companheiro. Dê mais uns golpes, depois chame a outro de volta



**DICA:** algumas

imobilizações não causam

dano, apenas preparam o oponente pro receber o próximo golpe. Tenho um combo no cabeça para quando você tiver o campo livre

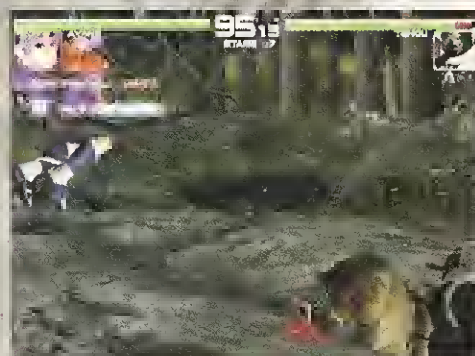


## DEAD OR ALIVE 2

especiais, acertando diversas vezes o oponente, trocando de lutador no momento exato. O forte do jogo é a diversidade de golpes e estilos de luta de cada um dos carinhos. Alguns lutadores são melhores em ataques rápidos, outros em



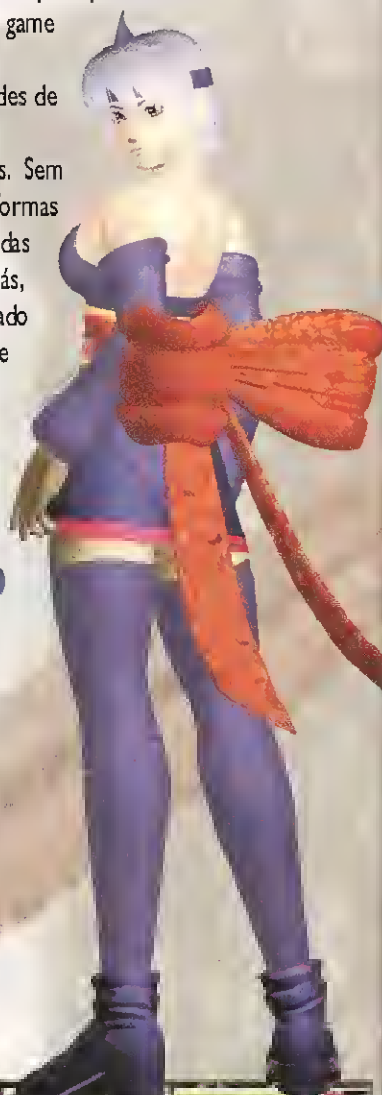
**DICA:** a série de três chutes rasteiros do Tino derruba o oponente e causa bastante dano. Prepare esse golpe com um ataque alto



**DICA:** o chefe final, Tengu, é bom em contra-golpes e arremessos. Chegue com ataques rápidos e recue em seguida. Não o agarre

**DICA:** primeiro faça Ayane girar (aperte X e Y ao mesmo tempo), depois solte chutes e socos altos ou baixos sem parar

trilha sonora, que é praticamente inexistente. O melhor do game são as possibilidades de defesas e arremessos. Sem contar as formas generosas das garotas. Aliás, tome cuidado para não se distrair e tomar uns sopapos por conta disso.



**DICA:** veja onde estão as beiradas. Use o controle onológico para manobrar e derrube-o. Isso vai causar bastantes danos





DREAMCAST

# Prato cheio pra quem gosta de labirintos

Time Stalkers

7.5

Sega	Controle - fácil e correto	9
RPG	Diversão - labiríntica	6
1 jogador	Gráfico - belos mundos	9
	Som - nada que impressione	6

## TIME STALKERS

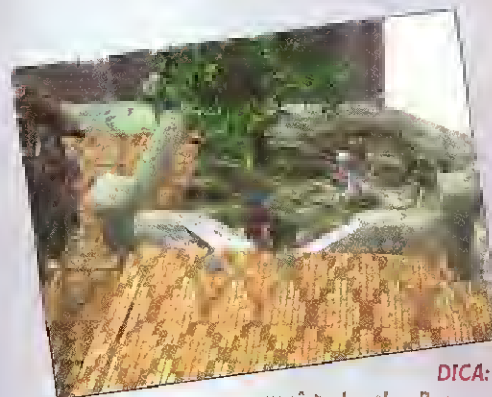


Por Marcelo Kamikaze

**Time Stalkers** está no mesmo nível dos primeiros RPGs para o Dreamcast, como **E.G.G.** e **Evolution**. Nenhum deles, porém, consegue ser tão bom quanto o console. **Time Stalkers** rola em um universo de fantasia, composto por vários pequenos mundos chamados **Pieces**. Cada **Piece** tem sua própria geografia e cultura, variando da Europa Medieval ao Japão de hoje. Você é **Sword**, um aventureiro, e terá de descobrir como e porquê essas **Pieces** acabaram juntas. No começo do jogo você é chamado por um velhinho que explica as coisas e dá a você a missão de mandar

cada **Piece** de volta ao seu devido tempo e lugar. O problema é que há muito poucas pistas e as pessoas que você encontra dão poucas informações. Para piorar, você tem de explorar diversos dungeons, mas se os itens que você está procurando não estiverem no local em que você for, será preciso explorar tudo de novo. Você começa o jogo sozinho, mas pode ir juntando companheiros durante a viagem para que eles possam acompanhá-lo nos dungeons onde não encontrou itens. O jogo tem duas câmeras: uma de visão aérea e outra traseira. Tirando a música, nada é ruim em **Time Stalkers**. Mas falta ao game aquele algo mais que poderia fazer dele o RPG que o Dreamcast ainda não tem.

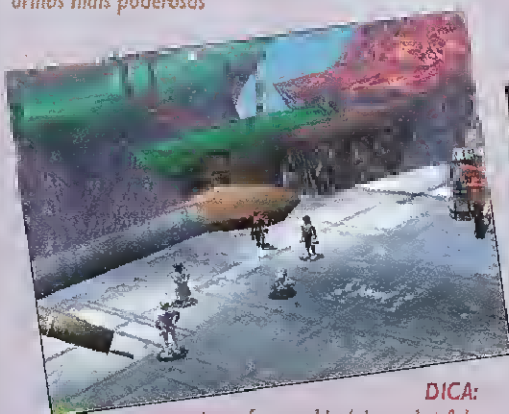
**DICA:** só cabem oito monstros na Monster Room 1. Quando você alcançar esse limite, pague ao carpinteiro para aumentar a sala



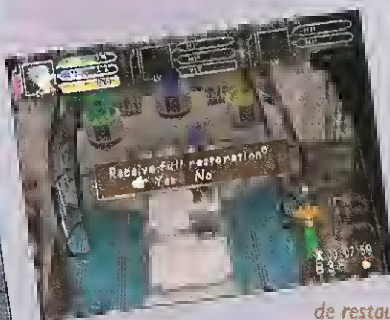
**DICA:** você pode achar **Rao** nos fundos da torre do cais depois que o velho disser a você que uma terra nova apareceu



**DICA:** visite sempre o coelho para que ele indique novas buscas. Só assim você vai achar algumas das armas mais poderosas



**DICA:** para fazer a história andar, fale com personagens sempre que você encontrá-los em lugares diferentes



**DICA:** a sala de restauração só aparece uma vez em cada labirinto. Use-a só quando você tiver vencido todos os monstros do 5º andar, assim você poderá enfrentar o chefe com o poder no máximo

**DICA:** nem todas as habilidades estão disponíveis quando você entra num labirinto.



Quando for subir para o próximo andar, distribua os pontos de bônus pelos parâmetros que afetam a habilidade que você quer



**DICA:** não pense duas vezes para usar as jóias que achar. Como você começa cada labirinto com sua vitalidade no nível 1, elas são a única maneira de possar pelos vilões até você encontrar itens de cura





DREAMCAST

# A febre Star Wars passou. Restou a velocidade

## STAR WARS EPISODE 1 RACER



Da GamePro

Quase um ano depois de sair para PC e Nintendo 64, **Racer** ganha as telas do Dreamcast. O tempo não significou nada de novo, a não ser a possibilidade de botar seus recordes na Internet através do modem do Dreamcast. Isso se você estiver nos Estados Unidos. No Brasil, é melhor ir engrossando a voz. O jogo vale pela cena do filme que ele reproduz: a já famosa corrida de Pods em que Anakin Skywalker tem de botar Sebulba para escanteio. No total, são

**DICA:** se você estiver

para bater na parede, dê uma aliviada no gás para fazer a curva



**DICA:** logo na linha de partida, na segunda e terceira voltas de Ando Prime, vire à esquerda e passe pela tenda calorida para pegar um atalho



**DICA:** não seja tímida com seus oponentes, se algum atário ficar no seu caminho, jogue-o para a lada

Star Wars Episode I: **8.0**  
Racer

LucasArts	Controle - turbo difícil	7
Corrida	Diversão - podia ter mais	8
2 jogadores	Gráfico - meio nebuloso	8
	Som - torna o game real	9

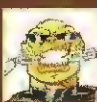
**DICA:** a turba reduz bastante o controle da nave. Muito cuidada ao usá-lo nas curvas

20 corredores, e 21 pistas espalhadas por 8 mundos. Você pode jogar sozinho ou contra um amigo, com a tela dividida. Conforme você evolui nos campeonatos, pode incrementar sua nave. Adrenalina, seguramente não falta. Sobra é um pouco de embasso nos gráficos, que superam de longe os do Nintendo 64 mas poderiam ser melhores. O que está sobrando no console é o som, que vai fazer você sentir-se dentro de um Pod a mil por hora.



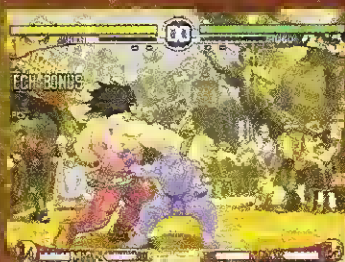
DREAMCAST

# Um golpe na memória de Street Fighter



Por Baby Betinho

Houve época em que qualquer Street Fighter era o lançamento mais esperado pela galera que se amarrava em jogos de lutas e em videogames em geral. Infelizmente, esse tempo passou. **Double Impact** é uma adaptação de 2 jogos de arcade: **New Generation** e **Second Impact**. Os controles até que seguram a onda, mas os gráficos mostram muitos pixels nos



**DICA:** aparar o golpe do adversário é um modo defensivo de bloqueio, pois você contra-ataca na

seqüência. Para fazer isso, vá em direção ao adversário quando ele far disparar o golpe



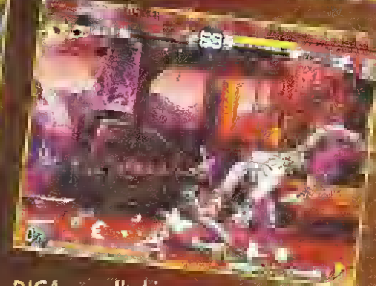
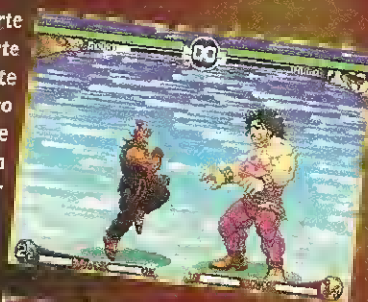
**DICA:** a melhor maneira de ganhar de Gill, o chefe final, é com ataques aéreos. Se tentar vencê-lo no chão, vai apanhar

Super Moves.

Ken, Ryu e Akuma são os caras mais conhecidos em cena. Em **Second Impact** há 14 lutadores e 10 no **New Generation**. A diversão, no entanto, rola mais na memória da série do que neste jogo.



**DICA:** para fazer a arte secreta da Akuma, Marte Instantânea, aperte rápido soco fraco duas vezes, →, chute fraco e soco forte quando a barra de Super estiver na nível dois



**DICA:** com Ibuki, aperte ↓↘→ e qualquer botão de chute para deslizar em direção ao adversário e torcer o pescoço do cara

Street Fighter  
Double Impact **7.8**

Capcom	Controle - o melhor do game	9
Luta	Diversão - só nostalgia	6
2 jogadores	Gráfico - alguns pixels a mais	7
	Som - jazz, rock e... socos!	9



# OS PERUEIROS VÃO FICAR PRA TRÁS. CHEGOU CRAZY TAXI PARA DREAMCAST!



3x R\$ 39,99



**CONSOLE DREAMCAST**

INCLUI CAMISETA EXCLUSIVA E FRETE GRÁTIS

- Disco Demo
- Garantia de 1 ano
- PAL-M
- Bivolt

POR + R\$ 100  
VOCÊ LEVA  
SONIC ADVENTURE,  
OU BLUE STINGER,  
OU MONACO G. PRIX

3x R\$ 233,00

OU EM 10x  
R\$ 84,05

**SEGA RALLY 2**



3x R\$ 43,33

**VIRTUAL STRIKER 2.0**



3x R\$ 43,33

**KING OF FIGHTERS 99**



3x R\$ 39,99

**VIGILANTE 8 2ND OFFENSE**



3x R\$ 39,99

**SONIC ADVENTURE**



3x R\$ 46,66

**BLUE STINGER**



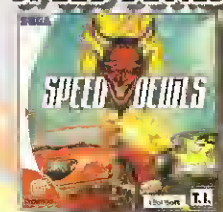
3x R\$ 43,33

**NBA 2K**



3x R\$ 39,99

**SPEED DEVILS**



3x R\$ 39,99

**THE HOUSE OF THE DEAD 2**



3x R\$ 39,99

**HYDRO THUNDER**



3x R\$ 43,33

**MONACO GRAND PRIX**



3x R\$ 43,33

**READY 2 RUMBLE**



3x R\$ 43,33



**CONTROLLER**

3x R\$ 39,99

**RACING CONTROLLER**

3x R\$ 99,99

**ARCADE STICK**

3x R\$ 99,99



ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

[www.dshop.com/dreamcast](http://www.dshop.com/dreamcast)

(0\*\*11) 7266-7777

**DIRECTSHOPPING**

CÓDIGO  
TS05A

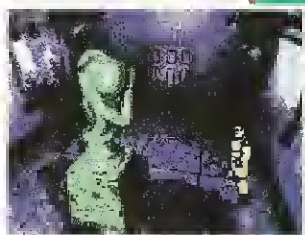




## NINTENDO NEWS

### Resident Evil para GBC é abortado

Quem esperava uma versão de Resident Evil para GameBoy



Color ficará decepcionado. Após ter adiado o lançamento do jogo – que deveria ter acontecido em janeiro –, a Capcom acabou desistindo da versão do game para o console portátil. O motivo mais provável para a decisão, de acordo com analistas, é a inferioridade gráfica do GBC, que não oferece a qualidade de imagem que os gráficos de RE pedem. A versão de **Dino Crisis**, em compensação, continua sendo desenvolvida. É praticamente certo que o game de ação será lançado para GameBoy Color no Japão no próximo semestre.

### Activision cancela Tony Hawk's 2 para N64

A Activision resolveu suspender o lançamento de **Tony Hawk's Pro Skater 2** para o Nintendo 64. A nova versão deveria ser lançada entre junho e julho no Japão. O lançamento do jogo para Dreamcast e PlayStation não sofreu alteração e deverá acontecer normalmente. A Activision não confirma, mas tudo indica que a desistência aconteceu porque a programadora pretende priorizar o desenvolvimento do jogo para consoles de última geração (leia-se PlayStation 2 e X-Box).

## Novo periférico transforma GameBoy em MP3 Player

**S**e você já andava contente com o seu GameBoy Color, vai passar a ter mais um motivo para isso agora. O pequeno notável da Nintendo, depois de ganhar cores, câmera e virar mania mundial carregando monstros pra cá e pra lá, está entrando no mundo da música. O Songboy, novo periférico para o portátil da Nintendo, é um MP3 Player, ou seja, vai rodar os arquivos de música que você baixar da Internet. Detalhe: os dados poderão ser descarregados do seu PC diretamente para ele. Tudo isso com qualidade de música digital. O novo aparelhinho custa U\$ 79,00 nos Estados Unidos, tem mais ou menos o mesmo tamanho da câmera do GameBoy e funciona com pilhas.

### KARAOKÊ PESSOAL PORTÁTIL

A entrada é a mesma dos cartuchos. O Songboy tem um processador digital de sinais (Texas Instruments 5409) e 32 Megabytes de memória. Isso é suficiente para o aparelho carregar quase o mesmo número de músicas que um CD normal. E você ainda pode conectar um memory pack extra com outros 32 MB. O 5409 é um processador de última geração, com um chip tão poderoso como o de outros MP3 Players como o Diamond Rio. A vantagem do SongBoy em relação aos outros MP3 Players é o uso da tela do Gameboy Color para finalidades como mostrar a capa de um álbum de música, slides para simular um show de música, dados relativos ao álbum e às músicas. Também irá mostrar a letra das canções conforme forem sendo



tocadas, funcionando como um aparelho de Karaoke portátil. Com mais de 80 milhões de consoles portáteis comercializados em todo mundo, o novo acessório pode fazer com que o GameBoy quebre novos recordes de venda. Mais uma preocupação para a indústria fonográfica.

### ADVANCE ESQUENTA AS BATERIAS

Enquanto isso, a nova versão do portátil, o GameBoy Advance, vai esquentando as baterias

### Nova antena para o GameBoy Color

O Game Boy Color vai ganhar mais um acessório. Trata-se da Power Antenna, um equipamento que tem a mesma função do cabo Link. A vantagem da anteninha é que, com ela, você fica livre dos fios. Aliás, essa é uma nova tendência. O aparelho ainda não está disponível para o público.



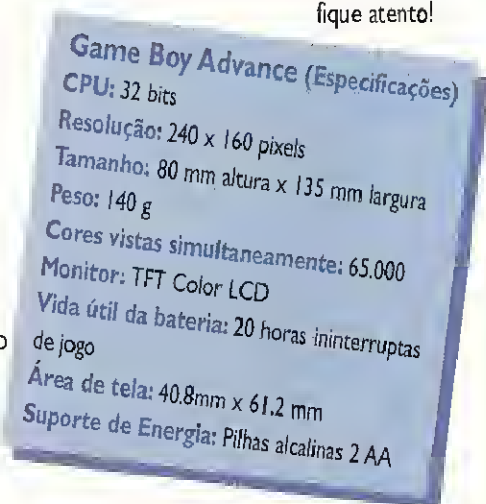


para o seu lançamento no Japão. A chegada às lojas do GameBoy Advance estava prevista para agosto, no Japão, e para dezembro, nos EUA. Mas a situação ainda é incerta. Na verdade, a data do lançamento japonês não está confirmada e nem desconfirmada. De qualquer modo, é quase certo que o novo aparelhinho vai estar disponível para o público do Japão até o fim do ano. Em relação ao mercado norte-americano o quadro é pior. A chegada do console às lojas dos EUA só vai acontecer mesmo em 2001. O Advance não perde o passo da história do videogame e estará em sintonia com o que o mercado quer neste momento. O GBA vai oferecer conexão à Internet, e-mail, chat, download de jogos e a possibilidade de se jogar online com outras pessoas. Uma câmera digital, diferente da que já existe para o GameBoy Color, permitirá que você veja o rosto dos jogadores que estiverem online. Com tudo isso, a Nintendo está pronta para aumentar a capacidade de produção do console de 1,5 milhão para 2,5 milhões de unidades/mês. Além disso, a empresa deve lançar em 2001 uma versão do GameBoy Advance integrado a um telefone celular. Empresas de telefonia ajudarão a desenvolver o celular da nova geração que, entre outras coisas, permitirá o envio e recebimento de arquivos.

### CONFERÊNCIA MOSTRA GBA

A primeira aparição do novo GameBoy Advance aconteceu em Seattle, no dia 10 de abril, numa conferência a portas fechadas. Apenas alguns privilegiados produtores de jogos puderam ver ao vivo e em cores o protótipo do GBA. O novo aparelho, segundo descreveram alguns dos felizardos, conta com um controle direcional semelhante ao do Neo Geo Pocket e outros quatro botões no lado direito da tela. O display possui formato retangular (Wide Screen). Na

parte de vídeo, o GBA traz, ainda de acordo com os participantes da conferência, recurso de cenas de cinema compactados. São muito mais cores do que nas cenas de cinema usadas no GBC. O arquivo, em compensação, é proporcionalmente maior. Durante o evento, os organizadores mostraram uma cena com golfinhos na água para demonstrar a capacidade do equipamento. O sistema de som do GBA tem boa qualidade e traz excelentes efeitos MIDI e um processador de 8 bits PCM. O sistema de link é feito por cabo e comporta de dois a quatro jogadores. Em função da febre dos emuladores, da pirataria e da distribuição de ROMs pela Internet, os jogos vão ter um sistema especial para evitar cópias. O primeiro título à vista é **Mario Club**. Infelizmente, a única informação sobre o game é mesmo o nome. Aliás, a Nintendo garante que os jogos desenvolvidos para o GBA terão de passar por um rigoroso teste de qualidade para ser publicados. Os gráficos do novo console portátil são melhores do que os do SNES, tanto em 2D como 3D. Os kits de programação já foram distribuídos entre os produtores. Futuramente eles darão melhores detalhes sobre a capacidade do console. Portanto, fique atento!



## Agenda de lançamentos

Jogo	Gênero	Data
Zelda Gaiden	RPG	27/04
40 Winks	Ação	02/05
Airboardin' USA	Esporte	02/05
Bomberman 2	Ação	10/05
Carmaggedon 64	Ação	24/05
Excite Bike 64	Esporte	02/05
Fighter's Destiny 2	Luta	24/05
Looney Toons:		
Duck Dodgers	Ação	03/05
Looney Toons:		
Space Race	Ação	03/05
Looney Toons: Taz Express	Ação	03/05
PGA European Tour	Esporte	24/05
Blues Brothers 2000	Ação	Junho
Caesar's Palace 64	Simulador	Junho
Kirby's Dreamland	Ação	Junho
Hercules	Ação	Junho
StarCraft 64	Estratégia	Junho
Stunt Racer	Corrida	Junho
Banjo-Tooie	Ação	25/07
X-Men: Mutant Academy	Luta	Setembro
Earthbound 64	RPG	2º semestre
Hyper: The Time Quest	Ação	2º semestre
Die Hard 64	Ação	Sem previsão
Eternal Darkness	Ação	Sem previsão
Mini Racers	Corrida	Sem previsão
New Adventures of Batman	Ação	Sem previsão
Riga	Ação	Sem previsão
Shadowgate Rising	Ação	Sem previsão
Spiderman	Ação	Sem previsão
Super Mario RPG 2	RPG	Sem previsão
Super Smash Bros 2	Luta	Sem previsão
Tiny Tank	Ação	Sem previsão
Thrasher: Skate & Destroy	Esporte	Sem previsão
Tom & Jerry	Ação	Sem previsão
Top Gear: HyperBike	Esporte	Sem previsão

## 64 DD: será que foi verdade?

Depois de anos de suspense, o esperado 64 DD parece que chegou. O lançamento estava previsto para o mês passado, mas não havia dia certo. Até o fechamento desta edição, ainda não estava no mercado. O disk drive virá com um expansion pak para o jogo F-Zero X, sucesso do 64. O aparelho deve sair por US\$ 395.

## Pokémon Stadium vende mais de um milhão de unidades em três semanas



Mais um recorde da série Pokémon: em apenas três semanas, Pokémon Stadium atingiu a marca de mais de 1 milhão de unidades vendidas nos Estados Unidos. E a coisa não vai parar por aí. Pokémon Trading Card Game, o mais novo integrante da série estava programado para chegar às lojas no mês passado.







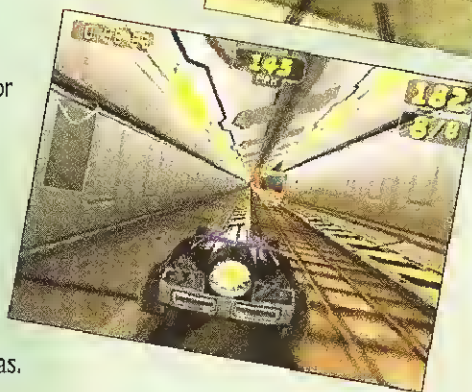
NINTENDO  
PRÉ-ESTRÉIA



MIDWAY

corrida Disponível no 2º semestre

**San Francisco Rush 2049** é um velho conhecido dos fãs de arcade. Na versão para N64, o jogo mudou um pouco. A começar por modelos diferentes de carros e duas novas pistas. O game passa a contar também com modos Multiplayer para a disputa entre quatro corredores. Entre eles estão o Battle e o Stunt mode. No Battle mode, os carros estão equipados com armas. E no modo Stunt, você fica em uma arena cheia de rampas.



## Stunt Racer 3000

BOSS STUDIO

corrida

Disponível em junho



Se você está cansado de corridas realistas, **Stunt Racer 3000** é o game mais indicado. No mais puro estilo arcade, o jogo faz uma mistura divertida de cenários futuristas e músicas dos anos 50 remixadas para o techno. Além disso, traz 12 pistas de outro mundo, incluindo corridas no meio do Carnaval e num universo medieval. São cinco ligas no modo Competição. Após as preliminares, você enfrenta o chefe numa disputa um contra um. Vencendo, recebe novo carro. Fazendo acrobacias, você ganha dinheiro e altera o veículo.



## X-Men Mutant Academy



PARADOX/ACTIVISION

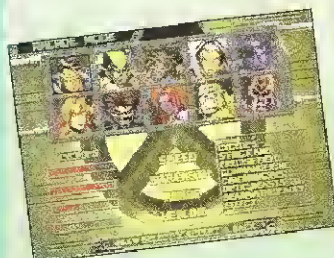
Luta

Disponível em junho

Ainda há muito mistério em torno de **X-Men Mutant Academy**. Por hora, o que se sabe é que personagens como Wolverine, Gambit, Iceman,

entre outros treze, vão aparecer. Lutadores escondidos também devem pintar. O novo game da Paradox/Activision promete ainda novos sistemas de combate, mais profundos e realistas.

É esperar e torcer para que essa aventura dos X-Men seja tão bacana quanto as que já roiam em histórias em quadrinhos. Se depender dos criadores de **X-Men Mutant Academy**, você vai se sentir um verdadeiro super-herói mutante.



## Hype: The Time Quest

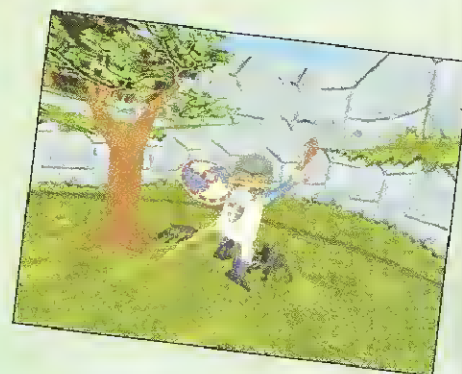


UBISOFT

RPG/ação

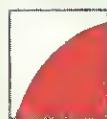
Disponível no 2º semestre

Inspirado no simpático e divertido universo dos bonecos playmobil, **Hype: The Time Quest** rola na idade Média. Você é o cavaleiro Hype e precisa enfrentar outro cavaleiro, o Black. O jogo reserva as mais variadas situações. São quebra-cabeças, viagens no tempo, passeios no lombo de dragões e mais de 50 personagens. Como não poderia deixar de ser, o cavaleiro Hype carrega para todos os lados sua inseparável espada. O novo game da Ubisoft, em breve, também deve aparecer numa versão para PC. Para os fãs de RPG, promete ser uma boa pedida.





## Zelda: Mujora's Mask



NINTENDO

RPG

Já disponível

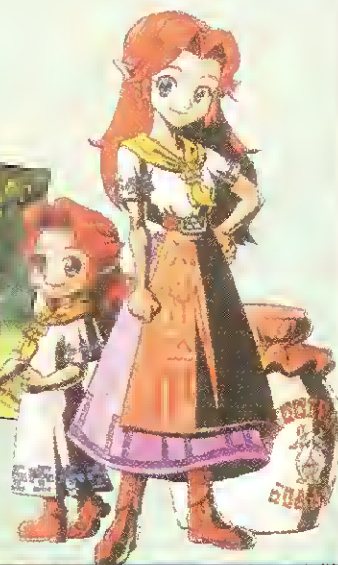
Link encontra na floresta um estranho homem chamado Stalkid. O cara diz que tomou Epona de Link e some por um portal que leva a um mundo estranho. Nosso herói o segue e, embora não conheça o tal universo esquisito, sente que o lugar não é desconhecido. Lá ele vê uma lua imensa que, de acordo com a galera do local, cairá na Terra em poucos dias. Evitar que

isso aconteça passa a ser missão do orelhudo personagem. Para se dar bem em **Zelda:**

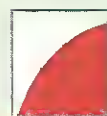
**Mujora's Mask**, você vai precisar ser rápido ou o mundo será destruído.

Nesta versão, as máscaras terão papel ainda mais importante. Você poderá usar mais de uma ao mesmo tempo. Elas dão poder para controlar os

inimigos. O game rola poucos meses depois de **Ocarina of the Time**.



## Star Ocean: Blue Sphere



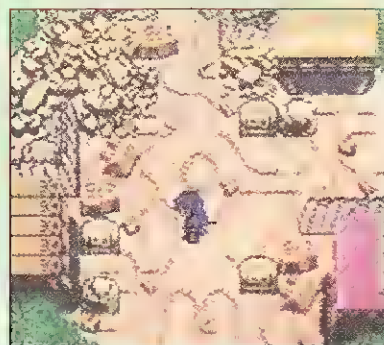
ENIX

RPG

Disponível no 2º semestre

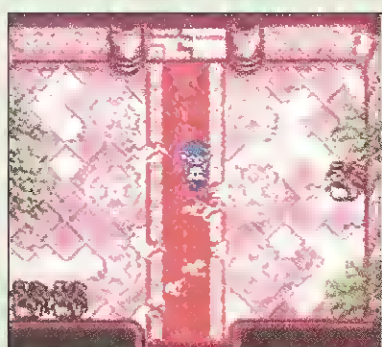
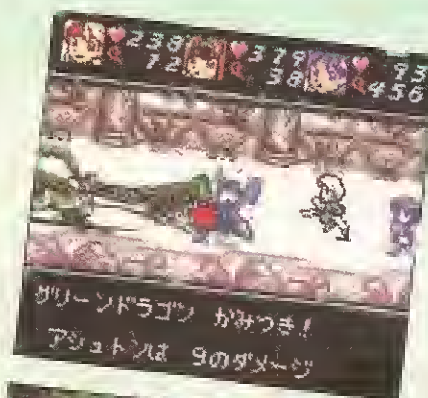


**Star Ocean: Blue Sphere** rola dois anos depois de **Star Ocean: Second Story** – a eficiente versão para PlayStation. Os personagens principais estão de volta, todos eles. Você formará times com até três integrantes. As equipes poderão ser alteradas no decorrer do jogo. Acredita-se que poucas lojas tenham os itens do jogo para a venda. Ou seja, o que valerá mesmo é a criação de itens. Fazendo isso, você poderá descolar



armas e armaduras por meio de combinação de itens que vão sendo adquiridos no desenrolar do game. Um lance legal, que merece atenção, é que

as combinações de elementos para formação de armas também podem ser feitas com o link cable. Isso é bacana porque você poderá usar o que criou contra



oponentes nos modos Multiplayer. **Star Ocean: Blue Sphere** apareceu e teve um desempenho bom na Tokyo Game Show. A expectativa é de que o novo jogo de RPG possa ser adaptado para o Game Boy.





NINTENDO 64

# Pokémon: arena 3D anima a festa da galera

Pokemon Stadium

8.0

Nintendo	Controle - simples e básico	9
Ação	Diversão - universo próprio	8
4 jogadores	Gráfico - fascinantes magias	8
	Som - meio irritante	7



Por Marjorie Bras

Alguns meses depois do lançamento do **Pokémon Stadium 2** japonês, a versão americana correspondente (sem o 2) dá as caras em um mundo 3D. Para quem está acostumado com as versões para GameBoy, **Pokémon Stadium** surpreende, principalmente no quesito gráfico. Os monstrinhos ficaram bem mais bacanas. As batalhas acontecem em um estádio e você escolhe um time com seis criaturinhas para enfrentar os adversários. Nesta nova versão você usa todos os bichinhos já conhecidos e conta também com os que foram treinados no seu jogo do GameBoy Color. Se quiser, você pode lutar contra os melhores treinadores Pokémon no Gym Leader Castle. Vencendo o treinador oponente, você avança um andar no castelo até chegar ao melhor treinador. Para aquele dia de preguiça, o jogo oferece uma opção mais light, o Kids Club, com

joguinhos mais variados e tranquilos do que os combates no estádio. Outra opção é organizar seus monstrinhos e trocá-los com os amigos no PokemLab. O sistema de batalha do novo game não mudou em relação à versão do GBC. A agilidade ainda é fundamental para quem quiser se dar bem. Portanto, escolha o ataque ou a magia a serem utilizados e parta para cima dos oponentes. Ah! Que cabeça a minha, esqueci de dizer que é possível trocar de pokémon durante a batalha. Resta saber o limite de idade para **Pokémon Stadium**. O jogo foi projetado para os mais novos. A jogabilidade é repetitiva, o som, meio irritante, e os efeitos, deslumbrantes. Tudo isso pode tirar a paciência dos mais velhos. Mas, com certeza, tem tudo para encantar os pequenos fãs de Pikachu, Ash, Meowth e companhia.

## TRANSFER PAK

O Transfer Pak vem com o **Pokémon Stadium** americana. Ele serve para transferir dados de jogos do GameBoy Color para o Nintendo 64. Quer dizer, todos os informações do Pokémon da GBC você transfere para a N64. Infelizmente, não é possível fazer a operação inversa. Caso seu Pokémon evolua no Stadium, você não poderá usar as alterações no GBC.



DICA: antes de enfrentar o Gym Leader Castle (acima), treine pra valer nas batalhas dos modos Stadium e Free Battle.

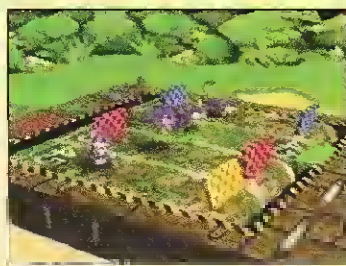
DICA: além das batalhas dos Pokémon, entrando em Kids Club você pode

participar de vários joguinhos no estilo Maria Porty



DICA: no jogo Run, Tottata, Run!, fique esperto para pular todos os

obstáculos bem rapidinho, senão você perde velocidade



DICA: atenção ao encarar Prime Cup. Não o faça antes de os

Pokémon

estarem num estágio de avaliação mais avançado



DICA: Saryu é uma ótima escolha, mesmo sendo um monstrinho

de água. Com ele, dá para usar eletricidade









NINTENDO 64

# Daikatana derrapa nos gráficos e na diversão

Daikatana

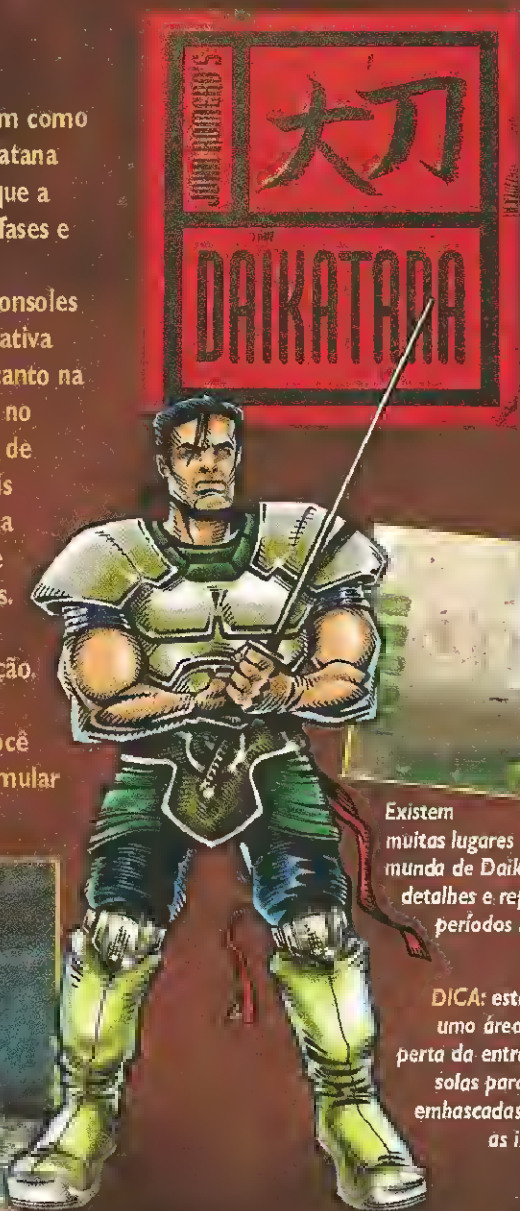
7.3

Kemca	Controle - difícil rastrear	8
Ação	Diversão - pouco original	6
4 jogadores	Gráfico - faltam detalhes	7
	Som - efeitos para armas	8

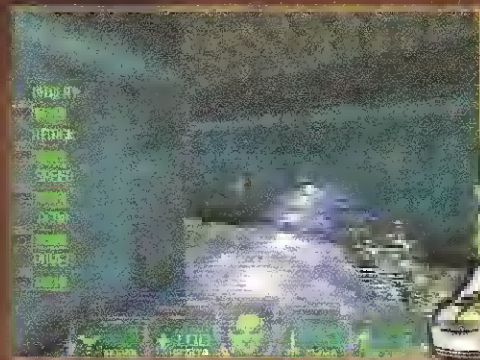


Por Lord Mathias

Hiro Miyamoto, um ninja do futuro, tem como missão resgatar a espada mágica Daikatana das mãos do malvado Kage Mishima, que a utilizou para alterar a história. Em 16 fases e longas viagens no tempo e no espaço, *Daikatana*, o jogo, faz sua estréia nos consoles caseiros, depois de causar mais expectativa que sensação no PC. Você pode estar tanto na Grécia antiga como em São Francisco no século XXI. Cada etapa vem recheada de desafios, puzzles e adversários dos mais variados tipos, de Manés com espadas a tanques futuristas. Existem 24 tipos de armas, desde bestas até metralhadoras. Cada uma delas traz características e sons particulares, que chamam a atenção. Além do óbvio, ou seja, destruir absolutamente tudo o que se mexe, você terá de resolver quebra-cabeças e acumular pontos de experiência para aumentar



vitalidade e velocidade. Os gráficos são bem resolvidos, mas perdem nos detalhes, principalmente quando a tela está dividida entre quatro jogadores. Um Expansion Pak é essencial para você poder curtir *Daikatana* sem se aborrecer com falhas gráficas. Os efeitos sonoros estão maneiros, com o som das armas rolando bem real. Os controles até que são bons, mas alguns movimentos, como o de rastrear, estão imperfeitos. A galera que gosta de jogos de ação vai curtir, mas *Daikatana* não apresenta nada de original, é apenas mais um game em primeira pessoa.



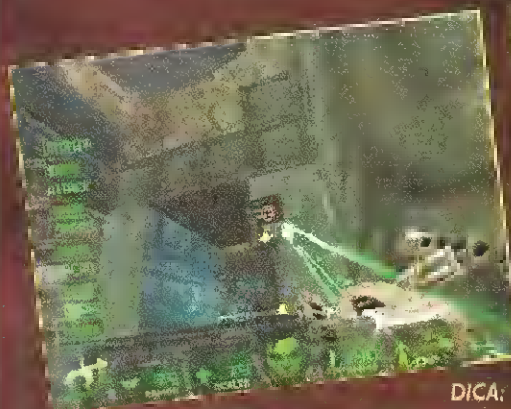
**DICA:** jogue as bumerangues como discos nas esquinas e também antes de entrar em novos solos

Existem muitas lugares para explorar, o mundo de *Daikatana* é rico em detalhes e repleta de fases e períodos históricos

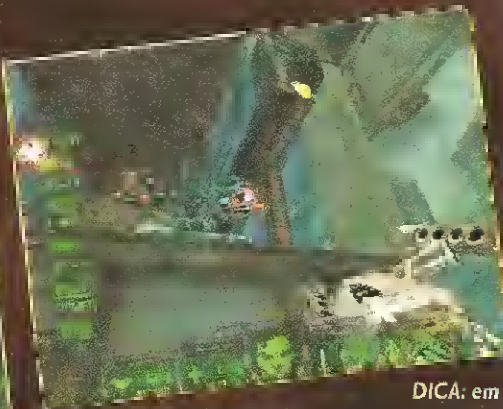


**DICA:** guardas são zumbis retardadas. Recue e deixe-os na linha de tiro

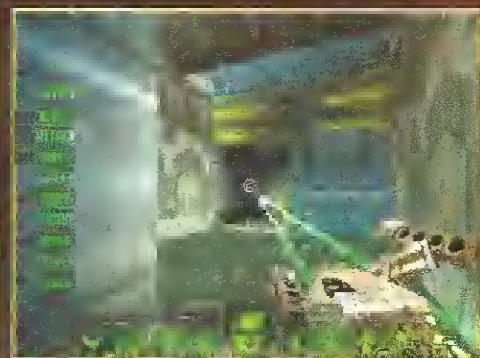
**DICA:** estabeleça uma área segura perto da entrada das solas para armar emboscadas contra as inimigas



**DICA:** algumas armas só podem ser destruídas com um tiro direto na caixa de controle



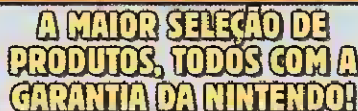
**DICA:** em lugares altos você tem uma visão melhor, mas também vira um alvo fácil. Procure ficar abaixado



**DICA:** não dispore o ion blaster perto de esquinas ou as balas podem ricochetear em você



**A LINHA COMPLETA  
DA NINTENDO, 24 HORAS/DIA,  
7 DIAS POR SEMANA!**



**DADOS PROTEGIDOS POR SISTEMAS DE SEGURANÇA.**

**DESCRIPTIVOS COMPLETOS DE  
TODOS OS GAMES E LISTA  
DOS ACESSÓRIOS COMPATÍVEIS.**



**Nintendo®**

by  **gradiente**

**SE preferir,  
FAÇA SEU PEDIDO  
PELO TELEFONE.**

**NOSSAS ATENDENTES ESTÃO AGUARDANDO A SUA LIGAÇÃO.**

**www.dshop.com/nintendo**

**(0\*\*11) 7266-7777**

# DIRECTSHOPPING





GAMEBOY COLOR

# Rachas e manobras radicais em Tony Hawk's

Tony Hawk's  
Pro Skater

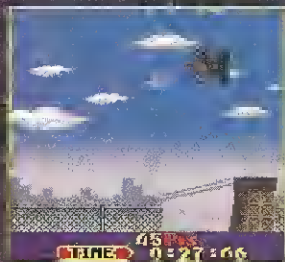
8.3

Activision	Controle - duro, mas ágil	8
Esporte	Diversão - lances radicais	9
2 jogadores	Gráfico - limpos mas sem 3D	8
	Som - skate music	8

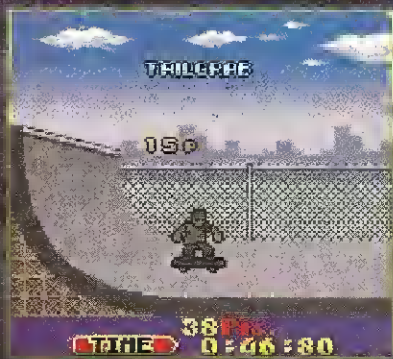


Por Lord Mathias

Demorou, mas aconteceu. Depois de ser lançado em praticamente todos os consoles, Tony Hawk's Pro Skater ganha uma versão para o Game Boy Color, assinada também pela Activision. O jogo compensa a ausência do visual 3D com



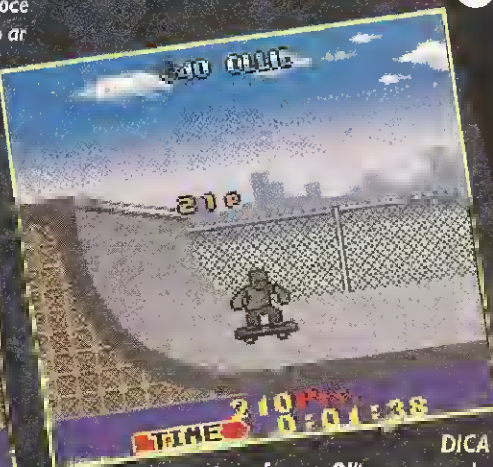
DICA: para pegar mais impulso aperte ← ou →, dependendo do lado da rampa que o skatista estiver



DICA: para fazer o Tailgrab, aperte ← ou → + B quando você estiver no ar



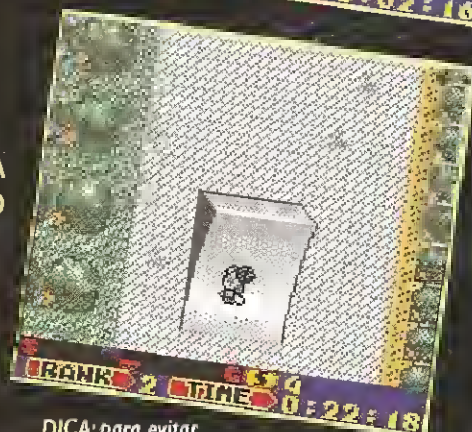
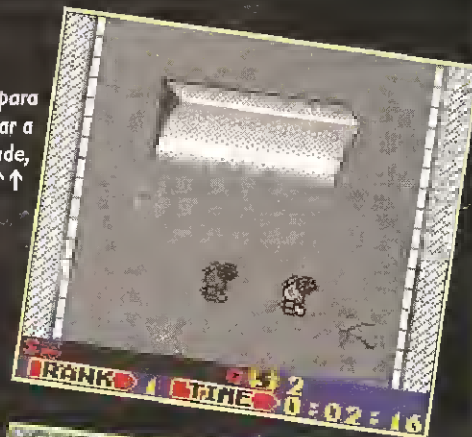
DICA: para fazer o Impossible, pressione ↑ + B no ar



DICA: para fazer a Ollie, use as teclas ↑ + A. O boneco deve estar no ar

muita diversão e manobras realmente radicais. A exemplo do que acontece em outras versões, você pode escolher o skatista que quiser para iniciar o jogo. Eles têm características próprias, tanto de velocidade como de controle. A movimentação de THPS é um pouco dura. A jogabilidade, porém, ameniza o problema. O controle tem boa resposta. Existem dois modos básicos de jogo: um de manobras e outro de rachas. Cada um possui um tipo de jogabilidade específico. Durante os rachas, que acontecem em lugares repletos de obstáculos, é bom você conhecer os trajetos corretos. Alguns trechos diminuem ou aumentam a velocidade do skate. No modo de manobras, o importante é saber pegar um bom impulso. Combinar as manobras básicas também é um bom negócio. Você ganha mais pontos. Mas lembre-se: nunca deixe para fazer uma manobra em cima da hora.

DICA: para aumentar a velocidade, aperte ↑ ↑



DICA: para evitar as rampas, pule quando estiver sobre elas



DICA: durante as rachas, aperte ↑ + B ao passar pelas rampas. Você vai obter mais pontos



DICA: na mada Freestyle, pule sobre cones e degraus para cartar cominho





GAMEBOY  
COLOR

# Itens e magias para se dar bem nas cartas

Pokémon Trading  
Cards

8.0

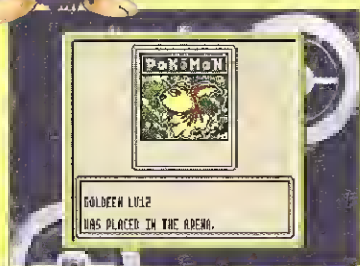
Nintendo	Controle - sem dificuldades	9
Baralho	Diversão - monstros e cartas	8
2 jogadores	Gráfico - corretos, porém...	8
	Som - barulhinhos de fundo	7

# POKÉMON TRADING CARD



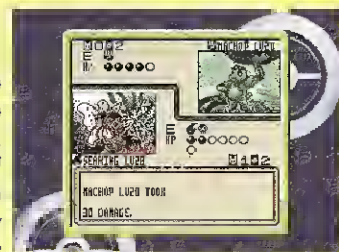
Por Marjorie Bros

Os adoráveis monstros estão com tudo. Não bastasse o sucesso do recente **Pokémon Stadium** para Nintendo 64, temos também uma nova versão para Game Boy Color: **Pokémon Trading**

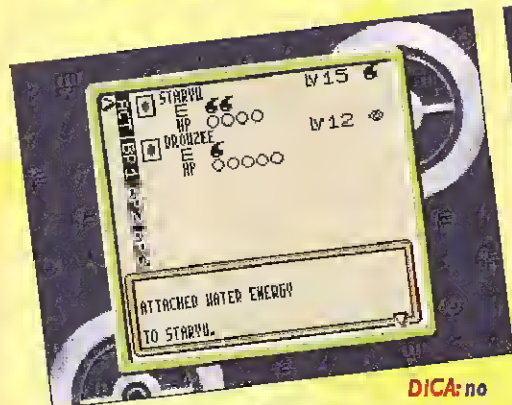


**DICA:** no sua primeira jogada, escolha Hand e opte pelo item Water

Drop. Depois ataque com o Horn Attack. Com isso você conseguirá 10 pontos de donos no inimigo

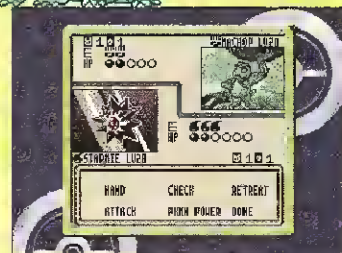


**DICA:** no segundo rodada, escolha Hand e opte pelo Seaking - Lv 28. Depois ataque com Goldeen Lv 12 para envolver o inimigo

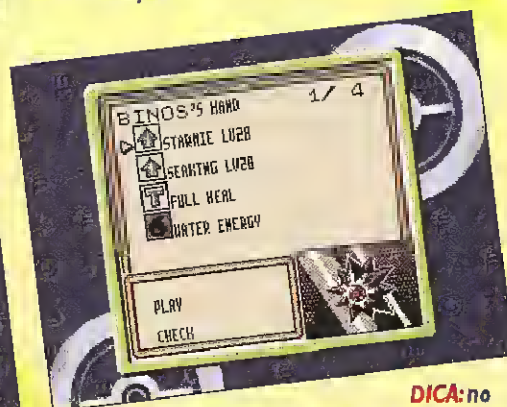


**DICA:** no quinto rodada, dê para Saryu outro Water Energy. Ataque com o Mochop para atingir 20 pontos de danos

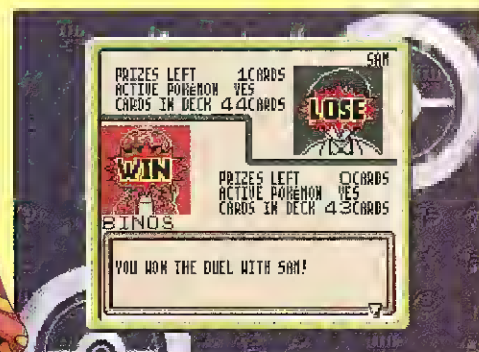
Card é o sétimo jogo da série de maior sucesso do portátil. Transformar-se em um **Pokémon Trading Card** é o seu objetivo. Para alcançá-lo, você desafiará os mestres das cartas para tentar se dar bem. No começo do jogo rolam uma série de rodadas e você escolhe os itens e magias que, combinados, acabam com a festa do inimigo. A parte gráfica é meio pobre e não oferece grandes inovações. A exceção acontece nos momentos em que você usa as magias, pois



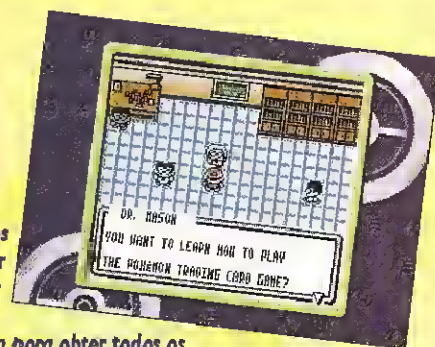
o Drowzee e coloque em Water Energy. Ataque-o com o Waterfall



**DICA:** no terceira rodada, no opção Hand escolha Water Energy. Equipe Saryu com ele e finalize atacando com o Horn Attack. Você terá de escolher entre uma das cartas para ganhar mais um Water Energy

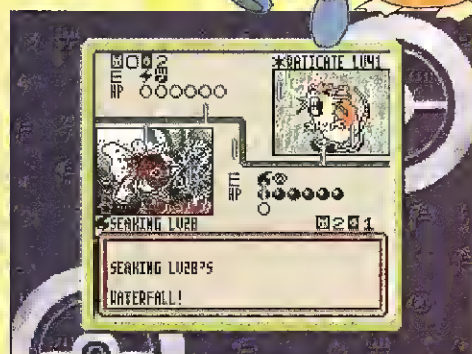


**DICA:** na última rodada, dê para Staryu outro Water Energy para ganhar o batalha



Moson para obter todas as informações de que você precisa para se dar bem

surgem uns efeitos especiais. **Pokémon Trading Card** é um jogo simples, mas não descuide dos itens e fique ligadíssimo nas opções de ataque. E também não descuide da próxima edição de **SuperGamePower**, pois falou em cartas, falou comigo. Vou detonar o Chefe, a Chris (como sempre, é claro), e o jogo também. Me aguardem!



**DICA:** na sexta rodada, par Hand e escolha Patian e use-a em Saryu. Depois coloque Water Energy em Saryu. Ataque com Slop





## PC/ARCADE NEWS

### Keyboard Mania ensina teclado

A Konami acaba de lançar mais um jogo de música. Trata-se de *Keyboard Mania*. Essa máquina de arcade traz uma cópia de um teclado de música, que deve ser tocado conforme as instruções que vão surgindo na tela. Existem fases para iniciantes e fases para os mais adiantados no assunto. A vantagem desse jogo em relação a outros do gênero feitos pela Konami é que a reprodução do instrumento é mais fiel do que a de *Guitar Freaks*, por exemplo.



### Capcom traz outra conversão para PC

Além de *Dino Crisis*, a Capcom se prepara para lançar *MegaMan Legends* para PC. O jogo é uma mistura de ação e desenho animado e traz o famoso e azulado robô como destaque. Em vez do Dr. Wily, nessa aventura seus principais inimigos são os hilariantes e esquentadinhos Tron e Bon. Os gráficos devem ficar melhores.

## Arcade procura o caminho para voltar a ser campeão de público

O novo *Street Fighter*, a última versão de *Mortal Kombat*, *Tekken*, *The King of Fighters*: todos esses jogos parecem ter sido bons motivos para grandes pegadas no arcade, razão de muitas filas quando de seu lançamento. A galera mais velha tem na memória como era difícil jogar *Street Fighter II* quando o game desembarcou no Brasil. E agora? O que aconteceu com os jogos de arcade? Perderam a graça? A verdade é que nos últimos 2 ou 3 anos as máquinas grandes vêm perdendo muito espaço para os consoles caseiros e mesmo entre as empresas fabricantes de jogos. Como se explica esse fenômeno?

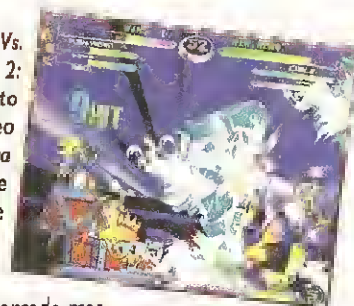
### O NÓ DA QUESTÃO

Dois motivos principais parecem ter feito o arcade perder espaço. Um deles foi a queda dos jogos de luta, os preferidos até o início da onda de ação, detonada pelo lançamento de *Resident Evil* e *GoldenEye 007*. Séries como *Street Fighter* e *Mortal Kombat*, que eram as mais populares até 96, começaram a perder espaço para games mais elaborados. Outro motivo foi a crescente capacidade de memória dos consoles caseiros, capazes de rodar títulos com grande resolução gráfica, tirando o diferencial do arcade. Longos tempos de carregamento, muito frequentes nos primeiros dias dos consoles de 32 bits, cada vez mais serão coisa do passado com o Dreamcast, PlayStation 2, X-Box e Dolphin.

### AS ALTERNATIVAS

A Capcom parece ser a primeira empresa a se mexer para virar o jogo. Com muitos títulos fortes

*Marvel Vs. Capcom 2:*  
lançamento  
simultâneo  
para  
console e  
arcade



saídos do arcade mas com grande carreira entre os consoles caseiros, a empresa de Street, Resident Evil, da série Versus e de tantos outros sucessos pensou em uma palavra-chave para reconquistar seu espaço nos fliperamas: interatividade. Dados trocados entre as máquinas de arcade e os consoles caseiros, gerando desafios para ver quem tem o melhor personagem são a aposta da empresa. A placa Naomi e o Dreamcast são os primeiros a trocar dados. Em *Marvel vs. Capcom 2*, cada jogador pode desenvolver seus personagens no console da Sega, fortificando-os e depois usar o Visual Memory para transportá-lo para o Arcade. A graça do negócio é tirar um racha, cada um com o carinho que desenvolveu em seu console. A idéia é que a coisa não pare, pois espera-se que quem for derrotado no arcade volte para casa para melhorar seu personagem e deixe-o apto a encarar o lutador do outro carinho de novo na máquina. Mas essa não é a única saída para os arcades. Outro caminho é a criação de grandes parques de diversão de arcade, com várias atrações, deixando para trás a velha idéia de um lugar que apenas reúne os melhores jogos de máquina um ao lado do outro. A regra é inovar para manter os jogadores sempre atentos. E, de preferência, pensando também na Internet.

### A melhor placa de som para seus games

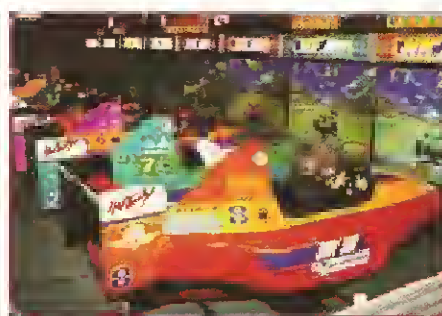
A Sound Blaster Live X-Gamer é uma placa de som desenvolvida exclusivamente para rodar jogos e, por isso, é a melhor para os games. Além de possuir um som com qualidade MIDI, muito superior em relação às outras placas, ela realça qualquer som wave, transformando-o em surround. Além disso a placa de som traz um pacote especial para quem quer escutar e criar seus arquivos MP3 e tocá-los. Nos EUA, o preço médio é de US\$ 68 por aqui, o preço médio é de R\$180.





## GameWorks é sensação em shopping carioca

Desde o final do ano passado os cariocas contam com um parque de arcades de nível internacional. A GameWorks brasileira integra o New York City Center, um shopping center para "louvar" a cultura gringa que foi construído na Barra da Tijuca. A princípio, a GameWorks seria mais uma atração do lugar. Mas, depois de inaugurado, o parque assumiu o papel de principal chamariz de público para o shopping. Ele ocupa uma área de 3500 metros quadrados e conta com mais de 250 máquinas para um entretenimento considerado familiar. Os jogos são divididos por categoria, criando ambientes diferentes. O bar e o restaurante foram exclusivamente adaptados para o paladar brasileiro. O preço da ficha varia de máquina para máquina, indo de R\$ 0,50 até R\$ 3,50. O primeiro parque da



Simuladores de várias tipos fazem a diversão da galera na Rio de Janeiro

GameWorks foi inaugurado na cidade americana de Seattle, no Estados Unidos, em 1997, a partir de uma idéia de Steven Spielberg para reunir toda a família em um lugar que oferecesse simuladores de todas as espécies e outras diversões.

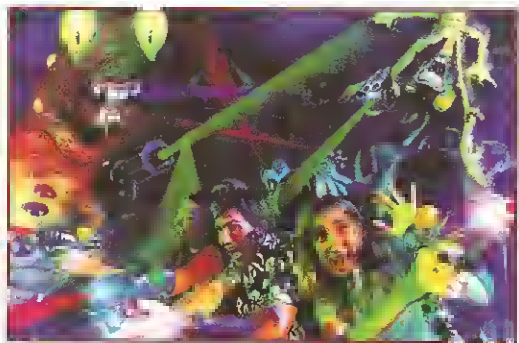
## Parque Men in Black mexe com reflexos e nervos

A Universal Studios deixou rolar solta a imaginação para construir seu parque temático Men in Black: Aliens Attack, que começou a funcionar neste mês em Orlando, na Flórida. A grande atração do parque é um game interativo que reproduz o universo do filme Men in Black, sucesso nos cinemas. Diferente de tudo o que existe, o jogo coloca os visitantes literalmente

no meio da guerra contra os exóticos seres extraterrestres do cinema. Isso mesmo. A bordo de um carro com capacidade para até seis pessoas, os jogadores enfrentam com pistolas a laser criaturas produzidas no computador. Fazem parte do passeio interativo com espécies de monstros de outro planeta. Quem já esteve no Men in Black: Aliens Attack garante: reflexos, nervos e estômago de ferro são elementos indispensáveis para os participantes. De acordo com as primeiras impressões do parque, os 127 aliens criados em três dimensões chamam a atenção pelo realismo. O jogador vai acompanhando sua pontuação, conforme vai avançando; os inimigos também

Parque Men in Black, em Orlando: aumentam seu poder de fogo com o tempo. Aperte o cinto!

Parque Men in Black, em Orlando: realismo de arrepiar



## Voodoo mostra o que é placa poderosa

A placa Voodoo5 5500 é poderosa. Conta com um par de processadores VSA-100, cada um com 32 MB de memória RAM e os jogos ganham bastante com ela. O efeito anti-aliasing é muito bom. A nova Voodoo custará em torno de US\$ 300. Os efeitos de cinema também ganham com a placa e ficam mais convincentes. Além disso, ela é compatível com vários softwares como DirectX e OpenGL.

## Agenda de lançamentos Arcade

Jogo	Gênero	Data
SNK Vs Capcom	Luta	Sem previsão
Quest For Fame	Simulador	Sem previsão



## Agenda de lançamentos PC

Jogo	Gênero	Data
Shogun: Total War	Ação	02/05
Werewolf: The Apocalypse	RPG	03/05
Sim City 3000 Unlimited	Estratégia	30/05
Star Trek: Conquest	Ação	31/05
Star Trek: Klingon Academy	Ação	31/05
20,000 Leagues	Ação	Maio
B-17 Flying Fortress	Simulador	Maio
Bust a Move 4	Quebra-Cabeças	Maio
Earth 2150	Ação	Maio
Europe In Flames	Ação	Maio
Evolva	Ação	Maio
Hidden & Dangerous:		
Devil's Bridge	RPG	Maio
Hitman Codename 47	Ação	Maio
IHRA Drag Racing	Corrida	Maio
PGA Golf 2000	Esporte	Maio
Star Trek: Fleet Academy	Ação	Maio
Vampire	Ação	Maio
Wall Street Tycoon	Estratégia	Maio
Warlords: Battlecry	Ação	Maio
Werewolf: The Apocalypse	RPG	Maio
Breakneck	Ação	Junho
Comanche 4	Simulador	Junho
Dark Reign 2	Ação	Junho
Deus Ex	Ação	Junho
Diablo II	RPG	Junho
Earthworm Jim 3D	Ação	Junho
Flash Point	Ação	Junho
Ground Control	Ação	Junho
Ice Wind Dale	Ação	Junho
KISS: Psycho Circus	Ação	Maio
Legend of the Blademasters	Ação	Junho
Soulbringer	RPG	Junho
Star Trek DS9: The Fallen	Ação	Junho
Quake III Arena Mission Pack	Ação	Junho
Test Drive Cycles	Corrida	Junho
Test Drive Rally	Corrida	Junho
Vampire	Ação	Junho
Wild Metal Country	Ação	Junho
Anachronox	Ação	Julho
B-17 Flying Fortress	Simulador	Julho
Felony Pursuit	Ação	Julho
Blair Witch Project	Ação	Agosto
Gran Prix 3	Corrida	Agosto
Nascar Heat	Corrida	Agosto
Rune	RPG	Agosto
Silent Hunter	RPG	Agosto
Starship Troopers	Ação	Agosto
Oni	Ação	Setembro
Sacrifice	Ação	Setembro
Age Of Sail 2	Estratégia	Outubro





PC/ARCADE  
PRÉ-ESTRÉIA

## The Condemned

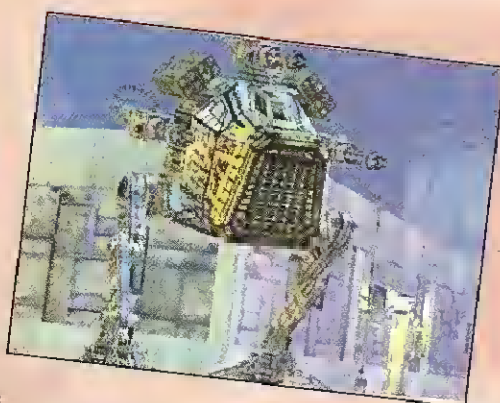


**MICROSOFT**  
Estratégia

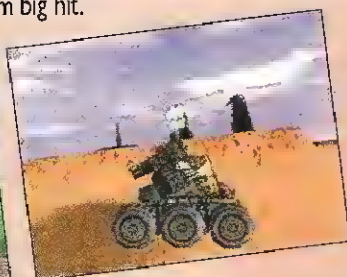
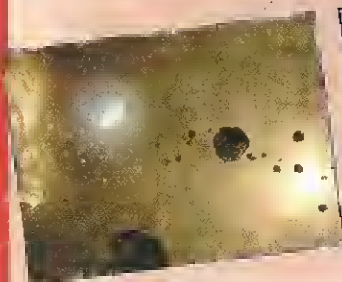
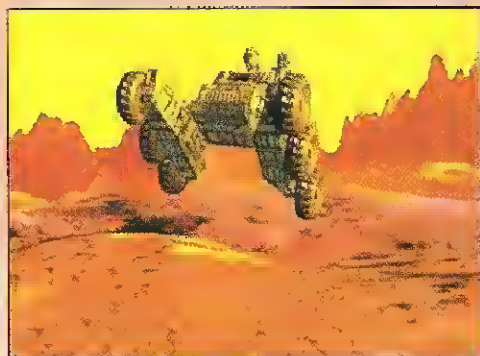
Sem data prevista de lançamento

PC

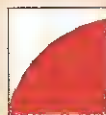
A empresa que desenvolve **The Condemned** para a Microsoft é quase desconhecida, mas garante que fará um jogo tão famoso quanto **Doom**. No ano de 2073, o mundo transforma-se num inferno. Apenas os políticos e os ricos vivem numa boa, desfrutando do luxo de hotéis em outros planetas. Os pobretões se divertem assistindo a combates mortais pela TV. E você



terá de participar de um desses conflitos. É a única forma de você voltar para casa. Por engano, o cruzador espacial que iria levá-lo para férias tranquilas, deixou você em Ceres, a terra dos combates. A ação do jogo rola em ambientes diferentes, que incluem picos de montanhas e vulcões em erupção. A atmosfera lembra muito a do filme *Mad Max*. Os efeitos especiais também surpreendem. As armas de fogo têm luz intensa e as sombras rolam em tempo real. Os efeitos que envolvem água dão um show. Por tudo isso, **The Condemned** deve virar um big hit.



## Psyvariar

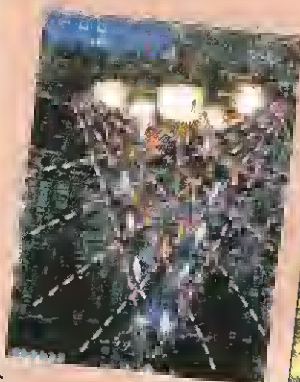


**TAITO**  
Tiro

Já disponível

Arcade

**Psyvariar** é um jogo de tiro nos moldes antigos, mas com boas inovações, principalmente nos gráficos e no som. Ele mistura objetos poligonais com cenários 2D. Há muita poluição visual. Os tiros e os efeitos de brilho confundem um pouco o olhar do jogador. Não se trata de um jogo fácil de ser detonado. Pelo contrário, as dificuldades deixam qualquer um de cabelo em pé. Para se ter um bom desenvolvimento em **Psyvariar**, é preciso



gastar muitas fichas.

Afinal, você deverá decorar as fases e saber quando e de onde os inimigos irão atacar. A máquina para este jogo traz tela vertical e o controle é simples, usando apenas dois botões.

## Dark Reign 2

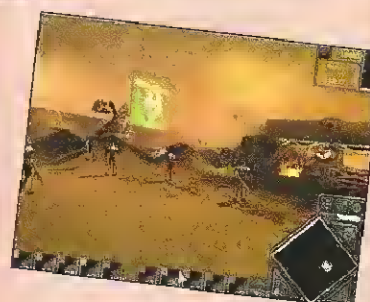
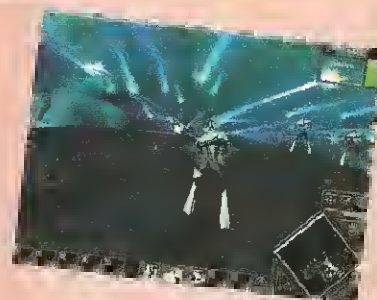


**ACTIVISION**  
Ação

Disponível em junho

PC

A segunda versão deste jogo de estratégia em tempo real promete deixar a primeira a anos-luz de distância. Pelo menos, em matéria de gráficos e jogabilidade. O visual é em 3D e você pode mover a câmera para uma perspectiva quase em primeira pessoa. Os controles são fáceis e não é preciso ficar de babá das tropas. Ações automáticas, como voltar para base para reparos, ajudam. Você também pode dar ordens à distância. Os espiões que assumem a forma do inimigo e as unidades de teletransporte são alguns outros destaques do jogo.





## 10 Six



**SEGA SOFT**  
**Estratégia**

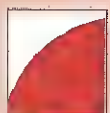
Disponível no 1º semestre

PC

Quatro corporações disputam o espaço de um planetóide que acabou de entrar no sistema solar. Você tem seu lugarzinho nesse território alien e pode cuidar dele como quiser. Os visitantes são bem-vindos, desde que não arrumem confusão. Existem zonas livres e outras totalmente militarizadas na disputa pelo controle do lugar. Você só pode explorar as áreas livres. **10 Six** rola 24 horas por dia, ou seja, você corre riscos mesmo quando não está ligado no jogo. Quem conhece **Upriking** e **Battlezone** irá se familiarizar.



## Star Trek Voyager: Elite Force



**RAVEN SOFTWARE**  
**Ação**

Disponível no 2º semestre

PC

**Elite Force** é um jogo com visão em primeira pessoa baseado na série Star Trek. Você é um tripulante da Voyager. A nave caiu numa armadilha e todos ficam presos num cemitério. Os feiosos Borg são os prováveis culpados. Com uma equipe de cinco pessoas, você terá de passar por 30 missões (e pelo menos mais dez em jogos com mais jogadores). Cada missão tem um desfecho diferente. Todas as espécies alienígenas de Star Trek participam do jogo. Só faltou o doutor Spock.



## Star Wars: Racer



**LUCASARTS**  
**Corrida**

Já disponível

Arcade



Depois de sua aparição nos consoles caseiros, **Star Wars: Racer** aparece nos Arcades,

transmitindo a emoção de estar em um Pod racer. A máquina é um show: reproduz um Pod racer e se movimenta de acordo com o jogo na tela. Existem vários

pilotos a sua disposição e uma grande variedade de máquinas para se pilotar, todas com as características vistas no cinema. Se no joystick já era emocionante pilotar um Pod Racer, imagine em uma máquina Arcade!

## Crimson Skiers

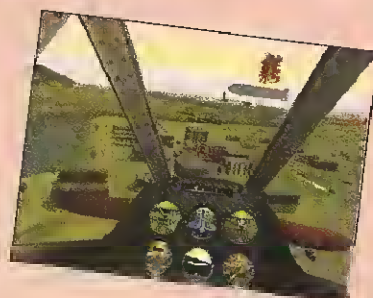
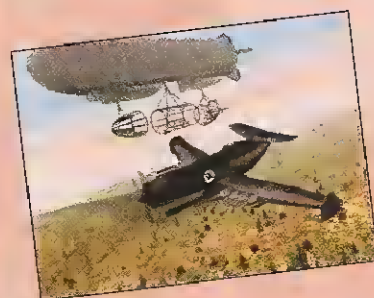


**MICROSOFT**  
**Simulador**

Disponível no 2º semestre

PC

O jogo rola em 1937, nos EUA. O país está em guerra por causa da lei seca e da depressão econômica. O céu é a última área livre. Você poderá voar em aviões retrô muito loucos sem precisar preocupar-se com detalhes comuns em simulações. São 24 missões com objetivos como resgatar um amigo do teto de um trem em movimento, estourar zepelins ou roubar aviões top-secret. As armas são variadas e criativas: mísseis perfuradores, torpedos aéreos e um míssil guiado por um biper. Como ele usa ultrassom (que o ouvido humano não escuta), é bom voar com um cachorro na cabine. Se ele latir, desvie.







PC

# O melhor Need for Speed de todos os tempos

Need for Speed  
Porsche 2000

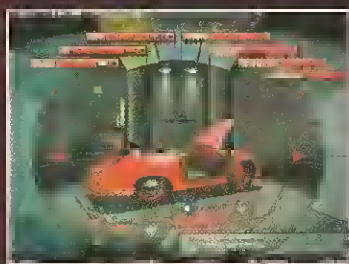
8.8

Electronic Arts	Controle - lembra o de NFS1	9
Corrida	Diversão - resgata o arcade	9
4 jogadores	Gráfico - assinatura Porsche	9
	Som - eletrônico arrebatador	8



Por Morjorie Bros

A Electronic Arts se superou. Need for Speed Porsche 2000 é a melhor versão de todos os tempos. Ele retoma a jogabilidade arcade e traz todos os modelos da legendária marca. O acabamento é muito bom, principalmente a iluminação das pistas. Não é à-toa que recebe a assinatura Porsche. Os controles lembram os de NFS



**DICA:** quando estiver nos menus, use o mouse para mexer nos

portos, abrir o capô ou ver o interior dos carros



I. Eles são menos exigentes do que os das versões II e III. O nível de customização, apesar de simples, é eficiente. Dá pra trocar a pintura dos carros, regular o tráfego nas pistas e o sentido da corrida e usar os freios ABS. Os modos de jogo são bem variados. No Evolution, por exemplo, você começa correndo com modelos mais jurássicos e depois passa para os mais novos, equipados com diversos acessórios. No Piloto de Fábrica, você abusa dos exercícios nas pistas de testes. Já no modo Eliminatório, quem for braço duro

**DICA:** não se esqueça, é possível ligar as forças a hora que você precisar. Use-as sempre

cai fora. O último colocado de cada volta é desclassificado. O som do game também apavora. Música eletrônica da melhor qualidade que aumenta a adrenalina dos corredores. ☺



**DICA:** fique atento nas curvas. Breque e diminua a marcha para não sair derrapando ou botar nas paredes

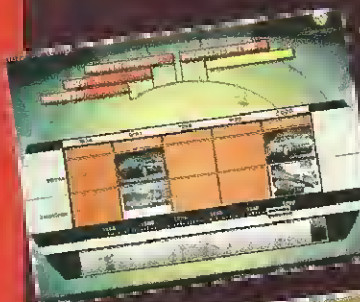


**DICA:** há percursos com opções de trajetórias, às vezes, até três alternativos de uma vez.

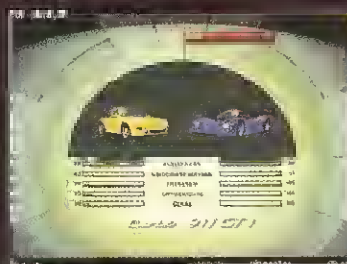


Procure escolher o caminho com menos carros

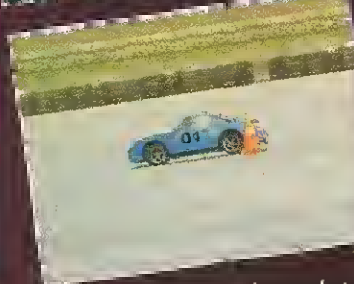
**DICA:** além da opção corrida, há o alternativo Linha da Tempo, onde é possível visualizar informações sobre todos os modelos do Porsche e a publicidade deles



**DICA:** use a tela de comparação para saber escolher o carro que atenda às necessidades de cada percurso



**DICA:** no modo Piloto de Fábrica, evite botar nos cones. Ou você é reprovado ou punido



no contagem do tempo

**DICA:** procure evitar colisões, o desempenho do carro é prejudicado



## CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Windows 95/98/2000, Pentium 200, 32 MB RAM, 150 MB livre no disco rígido, CD ROM 4x e placa de vídeo 4 MB



**DICA:** antes de começar a correr, configure o display de informações do jeito que for mais prático para você



# GAME BOY: ACESSO IMEDIATO AO SEU PROVEDOR DE DIVERSÃO

5011

Preços válidos até 31/03/2000 ou enquanto durarem as etiquetas. - Jogos compatíveis com controles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso. - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 3,5% ao mês.

**GAME BOY  
COLOR**  
3x R\$ 99,67  
CADA

**OU EM 10x  
R\$ 35,95**



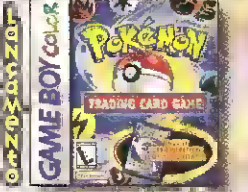
**KIWI**

**TRANSPARENTE**



**TEAL**

**POKÉMON  
TRADING CARD**



3x R\$ 33,00

**MISSÃO:  
IMPOSSÍVEL**  
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R\$ 33,00

**BIONIC  
COMMANDO**  
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R\$ 33,00

**TOY STORY 2**



3x R\$ 33,00

**RAYMAN**  
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R\$ 33,00



**FIFA 2000**



3x R\$ 33,00

**TARZAN**  
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R\$ 33,00

**TUROK 2**



3x R\$ 29,66

**TETRIS DX**



3x R\$ 26,33

**TETRIS**



3x R\$ 13,00

**POKÉMON  
AMARELO**



3x R\$ 33,00

**POKÉMON  
AZUL**



3x R\$ 33,00



**POKÉMON  
VERMELHO**



3x R\$ 33,00

**POKÉMON  
PINBALL**



3x R\$ 36,33

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

[www.dshop.com/nintendo](http://www.dshop.com/nintendo)

(0\*\*11) 7266-7777

**DIRECTSHOPPING**

CÓDIGO  
NS05C



# ! DICAS

## CHOCOBO DUNGEON 2

### Final bônus

Depois de terminar o jogo, deixe os créditos rolaem e você poderá continuar jogando. Complete essa parte e você vai poder ver o final bônus.

### Cuidar e alimentar Claws

Claws são, de longe, a melhor maneira de se conseguir Feathers. Quanto mais elas são usadas, menos vitalidade é perdida. Guarde as Elemental Seeds (Wind, Fire etc.) para melhorar sua Saddle. Quando você conseguir Claws como Flame, Dwarf e assim por diante, fique atento: se elas estiverem com maldições "mais um" ou coisa do tipo, tire a maldição se for preciso e use uma ou mais polish cards para torná-la, no mínimo, "mais um". Então use-as até elas quebrarem. Na maioria das vezes, você vai conseguir uma Feather relacionada aos efeitos da Claw (Caos vai te dar confusão etc.). Use isso para ajudar os Golems a refrescar a árvore no Village.

### Lutar contra o Black Goblin no começo

Quando você chegar ao segundo andar do primeiro dungeon, haverá um Goblin lutando contra um Muz. Ele vai vencer e virar um Dark Goblin. Deixe Mog tomar porrada dele e ele virar um Black Goblin. Você pode tentar lutar contra ele. Para ganhar, você precisa estar, pelo menos, com nível 15.



### Rahmu Feather

No restaurante tem um Marlboro bêbado no canto superior esquerdo. Fique usando Thunder Books no cara e até ele se transformar em Rahmu.

## Sylph Feather

Vá à praia e caminhe até ver um baú de tesouro. Pegue-o e continue indo à praia até avistar outro baú. Faça isso três vezes e Sylph vai aparecer para dar a Feather para você.

## Titan Feather

Examine a estátua no centro da cidade. Depois de olhá-la algumas vezes, você deve ver Ben lá dentro. Ele deve perguntar a você do que a estátua precisa. Se você responder dizendo "an earthy smell" e voltar depois de um tempo, ele vai pedir para você um Quake Book. Dê mais um tempinho e volte. A estátua vai ter virado Titan.

## FATAL FURY: WILD AMBITION

### Final do Billy 2

Termine o jogo com Billy usando sua outra roupa.

### Final do Geese 2

Termine o jogo com Geese usando um de seus ternos. A grande diferença entre o 1º e o 2º final dele, além do uso de um terno, é que ele não sorri depois de sair andando.

### Roupa secreta do Geese

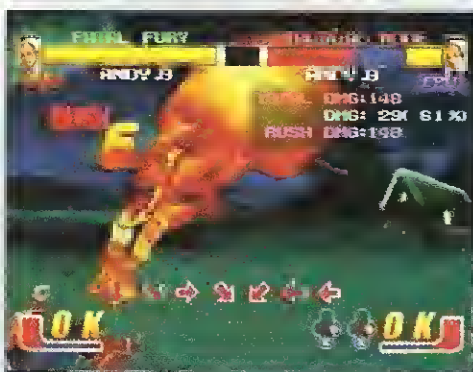
Na tela de escolha do personagem, deixe Geese selecionado. Segure Start e aperte  $\square$  ou X para jogar com Geese no seu terno preto ( $\square$  e  $\Delta$  vão trazer Geese em um terno marrom escuro).

### Jogar com o Duck King/Modos Bônus

Termine o jogo com Mr. Karate. Duck King vai aparecer do lado esquerdo do ponto de interrogação, querendo dizer que você pode jogar com ele. Além disso, as opções de Team Battle mode e Data mode vão aparecer.

### Jogar com o Mr. Karate

Termine o jogo com todo mundo e vença sem perder, ao menos uma vez, para pegar Mr Karate.



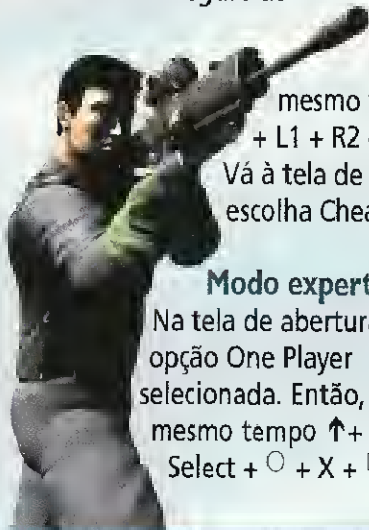
## SYPHON FILTER 2

### Pular de fase

Pause o jogo, deixe a opção Map selecionada e segure ao mesmo tempo  $\rightarrow + L2 + R2 + \circ + \square + X$ . Vá, então, à tela de options e escolha Cheats.

### Sala de cinema

Pause o jogo, deixe a opção Briefing selecionada e segure ao



mesmo tempo  $\rightarrow + L1 + R2 + \circ + X$ . Vá à tela de options e escolha Cheats.

### Modo expert

Na tela de abertura deixe a opção One Player selecionada. Então, segure ao mesmo tempo  $\uparrow + L1 + R2 + Select + \circ + X + \square$ .

## HOT WHEELS TURBO RACING

### Turbo Infinito, rodas grandes e mais

Faça o código no menu principal. Se ele estiver funcionando, você vai ouvir o ronco de um motor. Só dá pra fazer um código por vez e em cada corrida você tem de fazer de novo.

**Rodas Grandes:**  $\square, \Delta, \square, \Delta, R1, R1, L2, L2$

**Sons de Mano:**  $R2, R1, L2, R2, \square, \Delta, L1, R1$

**Turbo Infinito:**  $R2, L1, \square, \Delta, R1, L2, L1, R2$

**Carros sem Textura:**  $L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2$

**Carrinhos:**  $\square, R2, L2, \Delta, \Delta, L2, R2, \square$

## BATTLE TANX: GLOBAL ASSAULT

**Todas as fases, todas as armas e mais**  
No menu principal, escolha "Input Code" e digite o código. Se tiver dado certo, você vai ter uma confirmação.

Todas as Fases: **DOYDS**

Todas as Armas: **RCKTSRDGLR**

Invincibilidade: **HPYPHPY**



## TONY HAWK'S PRO SKATER



### Multiplicador de 10x de manobras

Segure L na tela de pause e aperte ↓, →, ↑, →, ↑, ←, C←

### Adicionar pontos de restart

Segure L na tela de pause e aperte C←, C→, C↓, ↑, ↓

### Ganhar todas as fitas

Segure L na tela de pause e aperte C→, ←, ↑, C↑, C↑, →, ↓, ↑

### Câmera rápida

Segure L na tela de pause e aperte →, ↑, ↓, ↓, ↑, ↓

### Manobras rápidas

Segure L na tela de pause e aperte C↑, ←, C↓, C↓, ↑, ↓, →

### Equilíbrio perfeito

Segure L na tela de pause e aperte C↑, C→, ←, C→, →, ↑, ↓

### Câmera lenta

Segure L na tela de pause e aperte ↓, ↓, C↑, C→, ←

## ADIDAS POWER SOCCER



### Time dos sonhos

Na tela de Options aperte L2, R2, □, X. Se você fizer direito, o Dream Team vai estar disponível.

### Locutora

No Arcade Mode, aperte ○ + □ na Commentator option para ouvir uma bela voz de mulher.

### Jogadas Especiais

A maioria dessas jogadas só funciona no Arcade Mode:

Totózinho = ○ + △

Calcanhar = □ + X

MegaChute = △ + X

Correr = □ + ○

Puxar a Camisa = △ + ○ quando na defesa

Chute Perigoso = □ + X quando na defesa

Empurrar com os Dois Braços = △ + X quando na defesa.

## CTR: CRASH TEAM RACING



### Revelar personagens

No menu principal, segure LI + RI e mais os seguintes botões (um sino confirmará se a dica entrou):

Dr. N. Trophy:

↓, ←, →, ↑, ↓, →, →

Komodo Joe:

↓, ←, →, ↑, ↓, →

Papu Papu:

←, △, →, ↓, →, ○, ←, ←, ↓

Penta Penguin: ↓, →, △, ↓, ←, △, ↑

Pinstripe: ←, →, △, ↓, →, ↓

Ripper Roo: →, ○, ○, ↓, ↑, ↓, →



## FIGHTING FORCE 2



### Escolher Fase

Na tela de abertura, quando a expressão Press Start estiver piscando, aperte ←, ↑, X, ↑, →, Y. Se você fez o código certo, um flash aparecerá na tela. Comece o jogo normalmente. Vai aparecer uma lista de fases na tela para você escolher.

## EXPENDABLE



### Invencibilidade, pular fases e outros truques

Pause o jogo e aperte os seguintes botões:

Créditos extra: A, B, ←, A, B, →, B, A, ↓, R

Granadas extra: ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, R

Vidas extra: A, B, X, Y, L, R, ↑, ↓, ←, →

Visão em primeira pessoa: L, ←, R, →, X, X, ↓, ↓, R, L

Invencibilidade: ↑, ↓, ←, →, C, ↑, ↓, ←, →, Y

Escolher fase: ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, →, Y

Pular fase: Y, Y, X, X, L, R, ↓, ↓, ↑, ↑

## NBA SHOOTOUT 2000



### Menu Cheat

Pause o jogo e segure ao mesmo tempo L2, R2, △, □ e X. Enquanto os botões forem mantidos apertados, o menu Cheat vai aparecer. Use ↑ e ↓ para escolher o Cheat que você quer usar e aperte LI ou L2 para ligar e desligar os cheats e para ajustar a gravidade e velocidade dos jogadores.

## ACE COMBAT 3 (AMERICANO)



### Missão #36

Para chegar à 36ª missão, você precisa conseguir um B ou mais em todas as 35 missões do jogo normal. Isso não pode ser feito no Mission Simulator.

### Filme de introdução japonês

Termine o jogo na dificuldade Hard.

### Mission Simulator

Para entrar no Mission Simulator você tem de terminar o jogo na dificuldade Normal. Para ter acesso a ele, selecione o cartão S no lado direito da tela de carregar o jogo.

### Tocador de música

Termine o jogo na dificuldade Easy.

### O.S.L. (Orbital Satellite Laser)

Consigna A em todas as 36 missões do Mission Simulator no Hard.

Obs: o O.S.L. não pode ser usado nas missões 16, 18, 32, e 33.

### UI4054 Aurora

Consigna A em todas as 36 missões do Mission Simulator em uma dificuldade maior que easy.



### X-49 Night Raven

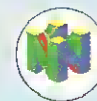
Consigna A em todas as 36 missões do Mission Simulator em

uma dificuldade maior que Normal.

### XR-900 Geopelia

Vença a missão secreta (36ª) do Mission Simulator com um A.

## MONOPOLY 64



### Jogar com Mr. Potato Head

Dê ao Moneybag Token o nome "Potato".

### Controle de Zoom

Mude o nome de qualquer Token para Wander e aperte Z durante o jogo. Segure C↑ para afastar e aproximar a imagem com os botões A e B.





## DICAS

## AZURE DREAMS



### Chamar a mãe

Antes de dirigir-se à torre, não esqueça de dizer a sua mãe que você está saindo. Em troca da cortesia, ela irá presentear-lhe com uma Pita Fruit.

### Dinheiro fácil

Conheça uma das soluções simples para os seus problemas de dinheiro. Construa uma pista de corrida. Depois de construí-la, aposte \$1000 na combinação '3-4' (se a cotação não estiver alta o bastante, saia de lá e entre de novo). Quando a corrida começar, acelere e fique no caminho do cavalo #2. Fazendo isso, o #2 vai diminuir a velocidade e os cavalos #3 e #4 vão assumir a liderança. Tudo o que você precisa fazer em seguida é perder a corrida. Repita quantas vezes for necessário.

### Dinheiro fácil...método 2

Para ganhar um monte de dinheiro, você precisa antes construir um cassino. Depois, vá até a torre (saia e entre de novo se for preciso) até conseguir 60.000 gs. Então, vá ver sua mãe e salve o jogo. Em seguida, entre no cassino e vá até a mesa da roleta. Aposte o máximo de dinheiro que puder (10.000 gs) no azul. Se você ganhar, salve e volte para jogar outras vezes. Se você perder até 60.000 gs, aperte Reset e jogue de novo. Com tanta grana, você poderá comprar ou construir o que bem entender!

### Restaurar a vitalidade

Fique num canto e segure X e O para restaurar a vitalidade, mas saiba que você pode ser atacado enquanto isso.

### Interesse amoroso: Cherri

1. Vá até a casa de Nico e fale com o pai dela. Nisso, ela deve chegar. Após cumprimentá-lo, Nico reclama da falta de cultura da cidade e, em seguida, fala sobre as doações feitas pelo pai dela ao templo e ao hospital.
2. Vá ao hospital e fale com o doutor. Diga que o lugar não é tão ruim assim.
3. Saia e vá até a torre. Volte usando o Wind Crystal (morrer não funciona). Venda qualquer objeto novo: você precisa de 4000 gs.

4. Volte ao hospital. O doutor vai perguntar em tom de brincadeira se você está lá para fazer uma doação para a construção de um novo hospital. Diga que sim e dê o dinheiro a ele.
5. Volte à torre. Retorne usando o Wind Crystal.
6. Volte de novo ao hospital e fale com o doutor. Ele irá agradecer.
7. Vá até a torre.
8. Quando você voltar, note uma garota loura (Cherri) olhando pela janela na casa que fica ao norte do hospital. Fale com ela. Você vai assustá-la e ela vai deixar cair uma boneca. Pegue a boneca e devolva a ela.
9. O resto é com você.

### Interesse amoroso: Fur

1. Vá bastante à loja (procure ir toda vez que você voltar da torre).
2. Toda vez que Fur disser alguma coisa tente ser o mais educado possível.
3. Compre alguns presentes para ela, vai valer a pena no final.
4. Uma hora, o seu arquiinimigo vai estar falando com ela e vai irritá-la.
5. Ela está pronta para você!

### Interesse amoroso: Mia Myria

Para seduzir essa garota (só Deus sabe porque você iria querer fazer isso) você só precisa fazer uma coisa importante: fique falando com o velho que coleciona livros na zona leste da cidade. A coleção de livros logo vai ficar grande demais para a casa dele. Então, ele vai pedir para você construir uma biblioteca. Faça isso e visite-a frequentemente para ver a linda Mia Myria.

### Interesse amoroso: Nico

Você só precisa ajudar no crescimento da cidade e doar dinheiro para a fonte que ela quer construir.

### Interesse amoroso: Patty

Para conseguir o interesse amoroso de Patty, procure se fazer notar. Ela precisa saber que você existe. Siga os seguintes passos:

1. Espere até Ghosh virar um freguês frequente do restaurante. Quando ele estiver sentado à mesa, você pode começar a comer.
2. Peça tudo que está no cardápio. Uma coisa por vez. Não se esqueça de pagar. Apenas de brincadeira, diga uma vez que você não tem dinheiro para pagar.
3. Diga para Ghosh calar a boca sempre que você entrar. Ele deve ser advertido toda vez que falar das suas escolhas no cardápio. Depois que você tiver pedido tudo do cardápio, vá à torre mais

uma vez. Quando voltar, o restaurante poderá estar fechado. Mas Patty estará lá em pessoa. Ela vai pedir para você sentar e preparar alguma coisa.

4. Peça a especialidade dela: os camarões (prawns). Outra conversa irá acontecer. Ao voltar da torre, ela irá saudá-lo e fazer uma nova visita ao restaurante. Quando Ghosh perguntar o que está acontecendo, ela vai responder que é o pequeno segredo de vocês.
5. Concorde com ela. Ghosh vai ficar tão furioso que vai sair sem pagar. Na visita seguinte que você fizer ao restaurante, após a ida à torre, Patty terá uma discussão com Ghosh. Ela irá defendê-lo, mesmo se você resolver não pagar a conta. Ghosh será expulso. Pronto! Agora Patty está apaixonada por você.

### Interesse amoroso: Vivian

Esses são os passos para se começar um relacionamento amoroso com Vivian:

1. Fale com a Madame do bar frequentemente. Ela vai ficar falando sobre o aventureiro dela de capa azul.
2. Vá até o 25º andar da torre. Lá você deve achar uma capa azul.
3. Leve essa capa para ela. Ela vai chorar e fechar o bar. Como um cara que é bom de copo, é seu dever convencê-la que ainda vale a pena viver e garantir a reabertura do lugar.
4. Após convencê-la, o bar será reaberto. Da próxima vez que você for lá, Vivian vai estar dançando no pequeno palco.

### Dicas pra caçar monstros

Precisando livrar-se de um monstro pentelho antes que ele o ataque? Jogue um de seus itens nele. Itens mágicos vão causar nele a mesma coisa que causariam em você, proporcionando possibilidades interessantes. Por exemplo, se você jogar um Olean (a fruta azul) em um monstro, ele vai desaparecer instantaneamente.

### Monstros do seu lado

Jogue Magic Scrolls nos monstros. Eles vão ficar do seu lado até você morrer ou mudar de andar.





## DEAD OR ALIVE 2



### Arial Garden (noturno)

Para chegar à fase Firefly, escolha Arial Garden no Vs. mode usando o gatilho direito.

### Escolha de personagens em 3D

Para ver os personagens em 3D na hora de escolher (também dá para ver que roupa eles estão usando), simplesmente desligue o Quick Selector no options do modo VS.

### Mulheres mais gostosas

No menu de options, sub-menu "Other", a idade que você põe determina o quanto as mulheres do jogo vão ser gostosas. Quanto mais "maduras", mais gostosas elas ficam.

### Zoom em provocações depois das lutas

Para aproximar a câmera nas provocações depois das lutas, simplesmente aperte o botão B enquanto seu personagem estiver fazendo provocações depois dos replays.

**Obs:** isso não funciona nas lutas em dupla.

### Limpar tela de pause

Aperte X+Y depois de pausar o jogo para ter uma tela limpa.

### Controlar câmera durante pose da vitória

Enquanto o personagem estiver fazendo a pose da vitória, segure o botão B e use o controle para girar a câmera em volta dele.

### Cena de corte secreta

Para ver a cena de corte secreta, você deve jogar com Ayane no Story Mode. Quando chegar à luta contra Kasumi, você deve nocauteá-la no poço de gelo. Ela deve aterrissar a uns 3 metros de distância de você. Se fizer isso certo, vai ver a cena de corte da bola de fogo do filme de abertura.

### Papéis de parede secretos

Ponha o CD do jogo no CD-ROM do seu computador para achar papéis de parede no diretório Bonus.

### Imagem congelada no estilo Matrix

Você pode apertar os botões B e Y, e no controle analógico durante um replay. A câmera deve girar em volta dos personagens que estão congelados em plena luta.

## Provocações

Para provocar um personagem simplesmente aperte , , (na direção que você estiver virado) e soco, chute e free ao mesmo tempo.

Para os personagens que têm mais de uma, apenas inverta o movimento para , , . Além disso, quando Zack faz provocações usando sua terceira roupa, a coisa balançando na cabeça dele acende!

## FIFA 2000



### Aliens

Digite **dizzy** na tela de códigos.

### Camisas em preto e branco

Comece uma partida com dois times clássicos.

### Times bônus

Digite **hooligan** na tela de códigos.

### Estádio EA

Digite **burnaby** na tela de códigos.

### Achar Pelé

Pelé é o camisa 10 da seleção brasileira de 1970.

### Achar Ronaldo

Ronaldinho é o camisa 9, tanto da seleção brasileira como da Inter de Milão.

### Modo brilhante

Digite **lightsout** na tela de códigos.

### Raio

Digite **sizzle** na tela de códigos.

### Camisas laranja

Comece uma partida com um time clássico e um normal.

### Dinheiro infinito

Digite **momoney** na tela de códigos.

## MONSTER TRUCK MADNESS 64



### Caminhões Rebaixados

No menu principal, escolha Codes e digite **YRDR**. Se tiver dado certo, vai aparecer a mensagem "OUCH MONSTERS CLASH".

### Modo Turbo

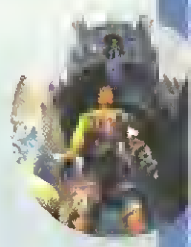
No menu principal, escolha Codes e digite **CFNYN**. Se tiver dado certo, vai aparecer a mensagem "DECAF IS FOR WIMPS".

## FINAL FANTASY VIII



### Resposta para as perguntas do teste de SeeD:

Fase	Respostas
01	S, N, S, S, S, N, N, S, N, N
02	S, N, S, S, S, N, S, S, N, N
03	N, N, S, N, S, S, S, N, S, N
04	N, S, S, S, N, N, S, S, N, N
05	N, N, N, S, S, N, N, S, S, S
06	S, N, S, S, N, N, S, S, N, S
07	S, S, S, S, S, N, S, S, N
08	N, S, N, N, S, S, N, N, S, N
09	N, S, N, N, N, N, N, N, S, S
10	S, N, N, N, N, N, N, N, S, N
11	S, S, N, S, S, N, S, N, N, S
12	N, S, N, N, S, N, S, N, S, N
13	S, N, N, N, S, N, N, N, N, N
14	S, S, S, S, N, S, S, N, S, N
15	S, S, N, N, N, N, N, S, N, S
16	S, N, N, S, N, S, N, N, S, N
17	S, N, N, N, S, N, N, S, N, N
18	S, N, N, N, S, N, N, N, N, N
19	S, N, N, S, N, N, N, N, S, S
20	S, S, N, S, N, S, S, S, N, N
21	S, S, S, S, N, N, S, S, S, N
22	N, N, N, S, N, N, N, S, S, N
23	S, N, N, N, N, S, S, S, S, S
24	S, S, N, N, S, S, N, N, N, S
25	S, N, S, S, S, N, N, S, N, N
26	S, S, N, S, N, S, N, S, N, N
27	N, S, N, N, N, N, S, N, S, N
28	S, N, N, S, S, S, N, S, N, N
29	N, N, N, S, S, N, N, N, S, N
30	N, S, N, N, N, N, S, N, N, N



## APOCALYPSE



### Códigos Cheat

Para ativar um cheat, pause o jogo e segure LI enquanto põe o código certo.

Todas as armas: , , , , X,

Continuar do ponto de perigo: , , X

Modo debug: segure

Desligar mostradores de arma e vitalidade: , , , X

Quedas nunca acabam: X, X, X, X, X, X

Invencibilidade: , , , , , , ,

Bombas inteligentes hesitantes: LI (2), RI, R2

Reencher vitalidade: , X, ,

Escolher checkpoint: , , , X

Escolher fase: , , X,

Vidas ilimitadas: , , X,





## DICAS

### RAINBOW SIX



#### Munição extra

Pause o jogo, segure LI e aperte □ □, ○, △, X, △, X, △.

**Obs:** pode ser feito no menu principal.

#### Reféns invisíveis

Pause o jogo, segure LI e aperte ○, ○, □, △, X, △, X, ○.

#### Fazer os terroristas desaparecerem

Pause o jogo, segure LI e aperte △, ○, ○, △, □, X, △, ○.

**Obs:** também pode ser feito no menu principal.

#### Reviver vitalidade

Pause o jogo, segure LI e aperte △, △, X, ○, ○, X, □, □.

#### Mostrar todos os mapas

Pause o jogo, segure LI e aperte X, ○, □, △, △, □, ○, X.

#### Mostrar o final

Pause o jogo, segure LI e aperte □, △, □, □, ○, ○, X, △.

#### Destrancar todas as portas

Pause o jogo, segure LI e aperte △, □, □, △, X, ○, □, △.

### HYDRO THUNDER



#### Outro atalho para o Ship Graveyard

Para frente da queda gigante, depois do túnel, você vai se deparar com tubarões na água e com uma cachoeira à direita. Se você pegar o atalho, terá um boost vermelho e um boost azul. Use-os para ir até a 6ª ou 5ª, dependendo de onde você estava antes da cachoeira.

#### Atalho para o Far East

Depois do boost azul, que está pendurado no ar, você vai chegar a uma série de pequenas cachoeiras seguidas por um túnel. Se você pular em cima do túnel, vai cortar seu tempo pela metade.

### Segredo da cachoeira de Lost Island

Perto do começo de Lost Island você vai ver uma cachoeira. Atravesse-a. Você vai dar em um pequeno túnel. Pegue um boost azul e outro vermelho. Você vai ficar bem na frente dos outros barcos na corrida. Mais para frente do circuito você vai ver outra cachoeira. Essa não pode ser atravessada. Para seguir adiante você deve ir por cima dela. No topo você vai achar uma pequena passagem com um boost vermelho na ponta. **Atenção:** exceto se você estiver muito à frente dos outros barcos, não use esse caminho sem ter seu tanque de boost pela metade, pelo menos. Ele toma um bom tempo e não é um atalho. Na verdade, você perde tempo, mas, se o tanque de boost estiver ao menos pela metade, o boost vermelho deve encher seu tanque e você poderá usar boost até o final da corrida. Isso pegando todos os boosts no caminho, o que vai compensar, e muito, o tempo que você perdeu pegando o caminho de cima da cachoeira.

### STAR WARS RACER



#### Personagens secretos

Aqui estão os tempos/pistas que você precisa para revelar os personagens secretos e suas máquinas. Em Star Wars Episode I: Racer.

##### • Sebulba

The Boonta Classic  
Galactic Circuit  
Tempo da Volta:  
02:04:210  
Tempo da Corrida:  
06:20:012

##### • Aldar Beedo

Beedo's Wild Ride  
Amateur Circuit  
Tempo da Volta:  
01:02:986  
Tempo da Corrida:  
03:16:697

##### • Ratts Tyerell

Howler Gorge  
Semipro Circuit  
Tempo da Volta:  
01:31:370  
Tempo da Corrida:  
04:48:510

##### • Mawhonic

Andobi Mtn. Run  
Galactic Circuit  
Tempo da Volta:  
01:39:309  
Tempo da Corrida:  
05:05:648

##### • Slide Paramita

AP Centrum  
Invitational Circuit  
Tempo da Volta:  
00:58:410  
Tempo da Corrida:  
03:03:260

##### • Clegg Holdfast

Aquilaris Classic  
Amateur Circuit  
Tempo da Volta:  
01:04:700  
Tempo da Corrida:  
03:16:926

##### • Bullseye Navior

Sunken City  
Semipro Circuit  
Tempo da Volta:  
01:52:620  
Tempo da Corrida:  
05:43:101

##### • Ark Bumpy Roose

Bumpy's Breakers  
Semipro Circuit  
Tempo da Volta:  
02:09:358  
Tempo da Corrida:  
06:47:380

##### • Wan Sandage

Scrapper's Run  
Semipro Circuit  
Tempo da Volta:  
00:44:904  
Tempo da Corrida:  
02:23:978

##### • Ben Quadinaros

Inferno  
Invitational Circuit  
Tempo da Volta:  
00:59:549  
Tempo da Corrida:  
03:04:160

##### • Teemto Pagalies

Mon Gazza Speedway  
Amateur Circuit  
Tempo da Volta:  
00:16:072  
Tempo da Corrida:  
00:52:081

##### • Mars Guo

Spice Mine Run  
Amateur Circuit

Tempo da Volta:

01:29:470

Tempo da Corrida:

04:30:880

##### • Boles Roor

Zugga Challenge  
Semipro Circuit  
Tempo da Volta:  
02:01:261  
Tempo da Corrida:  
06:10:897

##### • Fud Sang

Vengeance  
Amateur Circuit  
Tempo da Volta:  
01:16:880  
Tempo da Corrida:  
03:51:921

##### • Toy Dampner

Executioner  
Galactic Circuit  
Tempo da Volta:  
00:31:540  
Tempo da Corrida:  
04:42:310

##### • Bozzie Baranta

Abyss  
Invitational Circuit  
Tempo da Volta:  
01:02:639  
Tempo da Corrida:  
03:12:934

##### • Neva Kee

Baroo Coast  
Semipro Circuit  
Tempo da Volta:  
01:38:300  
Tempo da Corrida:  
04:59:640

### SHENMUE CHAPTER 1: YOKOSUKA



#### Gráficos de alta resolução secretos

Ponha um dos CDs de Shenmue no CD-ROM do PC para ver algumas imagens de alta resolução que são ótimas pra usar como papel de parede em seu computador.





## CRAZY TAXI



### Bike-Táxi

Na tela de escolha do personagem, aperte L e R juntos bem rápido, pelo menos cinco vezes, e depois aperte A. Seu táxi agora vai ser uma bike.

### Mudar pontos de partida e tarifas

Na tela de escolha do personagem, aperte R, solte e depois aperte R novamente e fique segurando. Aperte ← ou → para escolher o personagem e confirme com A. Se tiver dado certo, "Another Day" vai aparecer escrito no canto inferior esquerdo da tela.

### Mudar visão

Durante o jogo, aperte Start no 3º controle (controle C) e depois Y para ter uma visão alternativa exterior, B para uma visão em primeira pessoa ou A para voltar à visão normal.



## XENA: WARRIOR PRINCESS



### Invencibilidade, cabeção e mais

Durante uma luta, segure A, aperte →, →, ←, ←, →, ←, → mais os seguintes botões:

Nariz Verde: C←, C←, R

Invencibilidade: C↑, C↑, C↑, C↓, C↓, C↓, A

Sem Texturas: C↑, C↑, Z

Lutadores Poligonais: C↑, C↑

Pezão: R

Cabeção: Z

Nariz Roxo:

C←, C←, Z

Nariz Vermelho:

C←, C←, A

Fase Escorregadia:

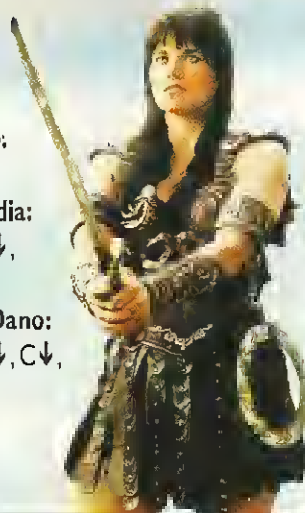
C←, C←, C←, C↓,

C↓, C↓, A

Tomar Menos Dano:

C↑, C↑, C↑, C↓, C↓,

C↓, Z



## NOX



### Cheats

Durante o jogo, aperte F1 para fazer o console aparecer e depois digite **racoiaws** para ativar o modo Cheat. Use os seguintes cheats:

**Help cheat:** lista todos os Cheats

**Cheat ability:** reseta as habilidades de quem usa

**Cheat health:** preenche a vitalidade

**Cheat mana:** preenche o Mana

**Cheat level (Nº do nível):** bomba você até um nível específico

**Cheat**

**spells**

(Número

do nível):

deixa

todas as

magias

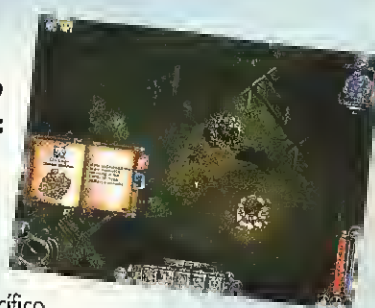
em um

nível específico

**Cheat gold (quantidade):** adiciona ouro

**Set god Modo Deus e Mana Infinito**

**Cheat goto (XY):** teletransporte



# PlayStation 2

## é na CÂMARA GAMES

A Câmara Games tem consoles, jogos e acessórios da linha PlayStation 2 e PlayStation. Trabalhamos apenas com produtos originais e garantimos os melhores preços do mercado.

**Enviamos para  
todo o Brasil**



Rua 25 de março, 1026 - Tel.: (0xx11) 228-0822 Fax.: (0xx11) 228-3365





DICAS

GAMESHARK



## TONY HAWK'S PRO SKATER

## Códigos para Tony Hawk

Ter todos os troféus	800DDD3C 001E
Ter todos os troféus - Warehouse	800DDD40 00FF
Ter todos os troféus - School	800DDD41 00FF
Ter todos os troféus - Mall New York	800DDD42 00FF



(versão 3.3)

Ter todas as medalhas de ouro - Skate Park Chicago	800DDD43 00FF
Todas as fitas - Downtown Minneapolis	800DDD44 00FF
Todas as fitas - Downhill Jam Phoenix	800DDD45 00FF
Ter a medalha de ouro - Burnside Portland	800DDD46 00FF
Todas as fitas - Streets San Francisco	800DDD47 00FF
Ter a medalha de ouro - Roswell	800DDD48 00FF

## Bob Burnquist

Ter todos os troféus	800DDD50 001E
Ter todos os troféus - Warehouse	800DDD54 00FF
Ter todos os troféus - School	800DDD55 00FF
Ter todos os troféus - Mall New York	800DDD56 00FF
Ter todas as medalhas de ouro - Skate Park Chicago	800DDD57 00FF
Todas as fitas - Downtown Minneapolis	800DDD58 00FF
Todas as fitas - Downhill Jam Phoenix	800DDD59 00FF
Ter a medalha de ouro - Burnside Portland	800DDD5A 00FF
Todas as fitas - Streets San Francisco	800DDD5B 00FF
Ter a medalha de ouro - Roswell	800DDD5C 00FF

## Geoff Rowley

Ter todos os troféus	800DDD64 001E
Ter todos os troféus - Warehouse	800DDD68 00FF
Ter todos os troféus - School	800DDD69 00FF
Ter todos os troféus - Mall New York	800DDD6A 00FF
Ter todas as medalhas de ouro - Skate Park Chicago	800DDD6B 00FF
Todas as fitas - Downtown Minneapolis	800DDD6C 00FF
Todas as fitas - Downhill Jam Phoenix	800DDD6D 00FF
Ter a medalha de ouro - Burnside Portland	800DDD6E 00FF
Todas as fitas - Streets San Francisco	800DDD6F 00FF
Ter a medalha de ouro - Roswell	800DDD70 00FF

## Bucky Lasek

Ter todos os troféus	800DDD78 001E
Ter todos os troféus - Warehouse	800DDD7C 00FF
Ter todos os troféus - School	800DDD7D 00FF
Ter todos os troféus - Mall New York	800DDD7E 00FF
Ter todas as medalhas de ouro - Skate Park Chicago	800DDD7F 00FF
Todas as fitas - Downtown Minneapolis	800DDD80 00FF
Todas as fitas - Downhill Jam Phoenix	800DDD81 00FF
Ter a medalha de ouro - Burnside Portland	800DDD82 00FF

Todas as fitas - Streets San Francisco 800DDD83 00FF

Ter a medalha de ouro - Roswell 800DDD84 00FF

## Chad Muska

Ter todos os troféus	800DDD8C 001E
Ter todos os troféus - Warehouse	800DDD90 00FF
Ter todos os troféus - School	800DDD91 00FF
Ter todos os troféus - Mall New York	800DDD92 00FF
Ter todas as medalhas de ouro - Skate Park Chicago	800DDD93 00FF
Todas as fitas - Downtown Minneapolis	800DDD94 00FF
Todas as fitas - Downhill Jam Phoenix	800DDD95 00FF
Ter a medalha de ouro - Burnside Portland	800DDD96 00FF
Todas as fitas - Streets San Francisco	800DDD97 00FF
Ter a medalha de ouro - Roswell	800DDD98 00FF

## Kareem Campbell

Ter todos os troféus	800DDDA0 001E
Ter todos os troféus - Warehouse	800DDDA4 00FF
Ter todos os troféus - School	800DDDA5 00FF
Ter todos os troféus - Mall New York	800DDDA6 00FF
Ter todas as medalhas de ouro - Skate Park Chicago	800DDDA7 00FF
Todas as fitas - Downtown Minneapolis	800DDDA8 00FF
Todas as fitas - Downhill Jam Phoenix	800DDDA9 00FF
Ter a medalha de ouro - Burnside Portland	800DDDA A 00FF
Todas as fitas - Streets San Francisco	800DDDAB 00FF
Ter a medalha de ouro - Roswell	800DDDAC 00FF

## Andrew Reynolds

Ter todos os troféus	800DDD84 001E
Ter todos os troféus - Warehouse	800DDDB8 00FF
Ter todos os troféus - School	800DDDB9 00FF
Ter todos os troféus - Mall New York	800DDDBA 00FF
Ter todas as medalhas de ouro - Skate Park Chicago	800DDDBB 00FF
Todas as fitas - Downtown Minneapolis	800DDD8C 00FF
Todas as fitas - Downhill Jam Phoenix	800DDD8D 00FF
Ter a medalha de ouro - Burnside Portland	800DDDBE 00FF
Todas as fitas - Streets San Francisco	800DDDBF 00FF
Ter a medalha de ouro - Roswell	800DDDC0 00FF

## Rune Glifberg

Ter todos os troféus	800DDDC8 001E
Ter todos os troféus - Warehouse	800DDDC C 00FF
Ter todos os troféus - School	800DDDCD 00FF
Ter todos os troféus - Mall New York	800DDDC E 00FF
Ter todas as medalhas de ouro - Skate Park Chicago	800DDDC F 00FF
Todas as fitas - Downtown Minneapolis	800DDDD0 00FF
Todas as fitas - Downhill Jam Phoenix	800DDDD1 00FF
Ter a medalha de ouro - Burnside Portland	800DDDD2 00FF
Todas as fitas - Streets San Francisco	800DDDD3 00FF
Ter a medalha de ouro - Roswell	800DDDD4 00FF

## Jamie Thomas

Ter todos os troféus	800DDDDC 001E
Ter todos os troféus - Warehouse	800DDDE0 00FF
Ter todos os troféus - School	800DDDE1 00FF



Ter todos os troféus - Mall New York	800DDDE2 00FF
Ter todas as medalhas de ouro - Skate Park Chicago	800DDDE3 00FF
Todas as fitas - Downtown Minneapolis	800DDDE4 00FF
Todas as fitas - Downhill Jam Phoenix	800DDDE5 00FF
Ter a medalha de ouro - Burnside Portland	800DDDE6 00FF
Todas as fitas - Streets San Francisco	800DDDE7 00FF
Ter a medalha de ouro - Roswell	800DDDE8 00FF

#### Elissa Steamer

Ter todos os troféus	800DDDF0 001E
Ter todos os troféus - Warehouse	800DDDF4 00FF
Ter todos os troféus - School	800DDDF5 00FF
Ter todos os troféus - Mall New York	800DDDF6 00FF
Ter todas as medalhas de ouro - Skate Park Chicago	800DDDF7 00FF
Todas as fitas - Downtown Minneapolis	800DDDF8 00FF
Todas as fitas - Downhill Jam Phoenix	800DDDF9 00FF
Ter a medalha de ouro - Burnside Portland	800DDFFA 00FF
Todas as fitas - Streets San Francisco	800DDDFB 00FF
Ter a medalha de ouro - Roswell	800DDDFC 00FF

Super Max Ollie P1	800DS61C 00FF
Super Max Speed P1	800DS61D 00FF
Super Max Air P1	800DS61E 00FF
Super Max Balance P1	800DS61F 00FF
Super Max Turning P1	800DS620 00FF
Super Max Ollie P2	800DS621 00FF
Super Max Speed P2	800DS622 00FF
Super Max Air P2	800DS623 00FF
Super Max Balance P2	800DS624 00FF
Super Max Turning P2	800DS62S 00FF

#### Officer Dick

Ter todos os troféus	800DDE04 001E
Ter todos os troféus - Warehouse	800DDE08 00FF
Ter todos os troféus - School	800DDE09 00FF
Todas as fitas - Mall	800DDE0A 00FF
Ter a medalha de ouro - Skate Park	800DDE0B 00FF
Todas as fitas - Downtown	800DDE0C 00FF
Todas as fitas - Downhill Jam	800DDE0D 00FF
Ter a medalha de ouro - Burnside	800DDE0E 00FF
Todas as fitas - Streets	800DDE0F 00FF
Ter a medalha de ouro - Roswell	800DDE10 00FF

## GITAR FREAKS APPEND 2ND MIX

Destravar todas as músicas	B0080002 00000000
	8011C04C FFFF
Pontuação máxima	801219DC C9FF
	801219DE 3B9A
P1 Barra no máximo	801270A0 2710
P2 Barra no máximo	801270A4 2710



(versão 3.3)

## KING OF FIGHTERS' 99



(versão 3.3)

Energia Infinita	800B9174 0065
P1 Sem Energia	D00B9174 0065 800B9174 0000
P2 Energia infinita	800B934C 0065
P2 Sem Energia	D00B934C 0065 800B934C 0000
P1 Strikes infinitos	800B921C 0003
P1 Sem Strikes	800B921C 0000
P2 Strikes infinitos	800B93F4 0003
P2 Sem Strikes	800B93F4 0000
P1 Barra de especial no máximo	800B9130 9000
P1 Sem barra de especial	800B9130 0000
P2 Barra de especial no máximo	800B9308 9000
P2 Sem barra de especial	800B9308 0000
Energia infinita (P1 e P2)	800455AE 2400
Tempo de luta infinito	800BA002 2060
Use Krizalid	8008DB6E 0702

## STREET SKATER 2



(versão 3.3)

Velocidade máxima	8003863C 04A4
Tempo infinito	80038524 11EA
Tempo infinito no bônus	801FAACO 0064
Aceleração máxima	301FA8B1 000F
Estabilidade máxima	301FA8B2 000F
Força máxima	301FA8B3 000F
Pulo máximo	301FA8B4 000F
Necessidade de poucos pontos	8006F0E4 0001
Desbloquear todas as fases	8008B528 FFFF
Desbloquear todas as pranchas	8008B534 FFFF 8008B536 FFFF
Desbloquear todas as personagens	8008B530 FFFF
Desbloquear tocador de vídeo	8008B524 0002

### COMO USAR OS CÓDIGOS

- 1 - Verifique se a chave do seu Gameshark está para cima, no caso do PlayStation. No Nintendo 64 a chave não existe.
- 2 - Entre no menu "Select Cheat Codes" usando o botão (no PlayStation) ou A no Nintendo 64.
- 3 - Escolha a opção "new game" e coloque o nome do jogo.
- 4 - Escolha a opção "new code".
- 5 - Escreva o nome do código (ex.: vidas infinitas)
- 6 - Aperte o botão X (PSX) ou B (N64) e, em seguida, digite os números do código na linha pontilhada. Se o código possui várias linhas de números, após digitar uma linha, confirme-a apertando (PSX) ou A (N64). Caso tenha digitado um número errado, utilize R1 ou L1 (PSX) ou R ou L (N64) para ter acesso ao número que esteja errado e reescreva-lo. Caso queira apagar uma linha inteira de números, aperte (PSX) ou Z (N64) sobre a linha desejada e confirme a operação.
- 7 - Após digitar os números, aperte X (PSX) ou B (N64) e confirme a gravação do código.
- 8 - Aperte X (PSX) ou B (N64) duas vezes para voltar ao menu principal.
- 9 - Agora escolha a opção "Start Game With Code".





DETONADO

# Poupe tiros e gaste os neurônios em SF 2

Syphon Filter 2

10

989 Studios

Ação

2 jogadores

Controle - mira eficiente 10

Diversão - na pele de 007 10

Gráfico - movimentos sutis 10

Som - cinematográfico 10

## Syphon Filter 2



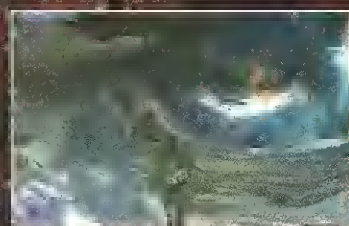
Por Lord Mathias

Os fãs de espionagem vão babar. Syphon Filter 2 é um dos melhores jogos do gênero de todos os tempos. A 989 Studios caprichou. É difícil apontar defeitos no game. Os cenários, os comandos, as missões e as bem diversificadas fases realmente impressionam. Mas nem tudo são flores. Se você não jogou a primeira versão, deverá sentir dificuldade. Para ter sucesso em SF2, é importante conhecer bem a história do primeiro jogo. Mesmo porque, o novo game exige perícia dos jogadores. Nunca um jogo de ação apresentou adversários com inteligência artificial tão apurada. Para se ter uma idéia, numa das fases, os inimigos agem em dupla e, caso você elimine um na frente do outro, a missão é abortada. O clima de suspense rola por todas as 21 fases do jogo. Você joga com Gabe Logan e Lian Xing. O arsenal da dupla é espantoso. São shotguns, rifles, granadas, lança-chamas e outros apetrechos pra ninguém botar defeito. O segredo do sucesso em Syphon Filter 2 continua sendo a

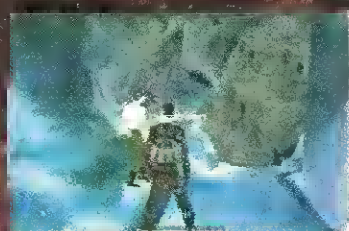
### Rocky Mountains, Colorado



Após cair de pará-queda, fale com um GI (Galvanized Iron, soldado americano, um agente amigo que irá ajudá-lo), que vai estar à sua direita. Suba o morro usando o triângulo para encontrar outro GI. Siga-o até o interior da caverna



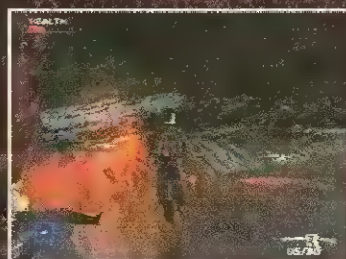
Saindo da caverna com Chance, você acha um box com a M-16. À direita, está a sequência do caverna



Dentro da caverna uma pedra irá impedir o caminho. Você terá de achar a bomba H-11 para destruí-la



Para facilitar, use o mapa e localize-se na fase. Após sair da caverna siga pela passarela à esquerda, no alto



Após sair da passarela, vá para o lado direito. Você encontrará um GI sentado e ganhará a bomba H-11



Volte ao pedregulho e use a bomba no local indicado. Mas atenção: corra para escapar da explosão

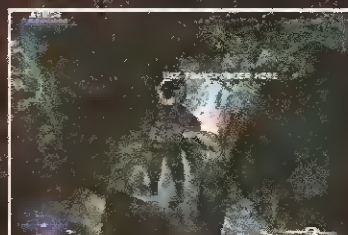


Continue no caverna que se abriu. Cuidado com o inimigo no alto, à direita. De longe, use a mira e acerte os inimigos no cabeça. Do lado direito da passarela, você acha uma caixa com colete à prova de balas

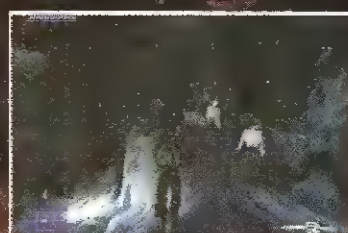


Encante os GI perto da árvore. Acoborde a cena, siga até o pont

indicado para motor o primeiro Sniper com facilidade. Suba e pegue as granadas. Fique do lado da pedra para atirar na segunda Sniper de longe



Volte à parte alto da passarela e vá pelo lado direito dos morros. Você vai achar uma torre em forma de pedra: suba até o topo e use o transmissor para completar mais um objetivo



Volte à área dos árvores onde estão os GI. Você terá de protegê-los. Após soltar um bombo no porte de baixo do cenário, desça e corra atrás dos inimigos. Acabe com todos eles e vá à entrada no alto para fechar o foso

### Colorado, Mckenzie AFB

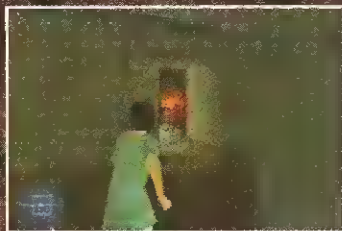


Ninguém pode vê-lo. Depois que o guarda passar, saia e corra para a entrada à esquerda. Espere o converso entre o Dautor e a maça terminar para entrar na sala



Pegue uma ad na prateleira da sala





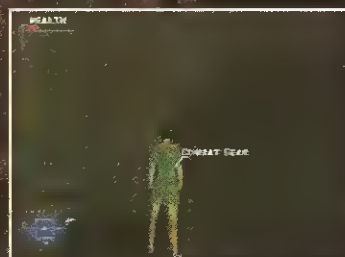
Saia da sala e siga pelo o corredor da esquerdo. No frente do segundo janela você vai achar outra sala



Lá dentro, ocione o switch na parede para liberar a vidro. Saia pelo outro lado e pegue o corredor a direita



Mais adiante você encontrará guardas conversando. Aguarde o fim do papo. Quando um deles sair de cena, corra pelo canto e role por baixo da janela sem ser visto

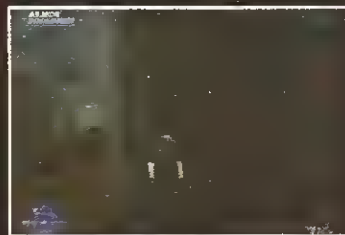


Entre no sala à direita e pegue a Cambot Geor no armário



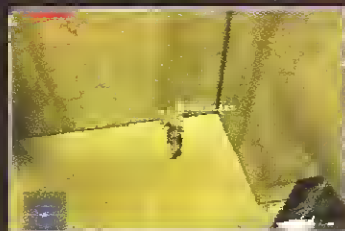
Role até a guarda e use o choque

pelos costas para fozê-lo desmaior. Acione o switch no parede e corra para solo onde o outra guordo entrou. Pare e, quando o guarda começar a falar, role e acerte-o pelos costas



Tenho paciência. Role até o guordo e jogue-o no chão depois que ele virar de costas. Siga em frente

## Colorado, USA: Interstate 70



Siga para dentro do túnel e entre na porta à esquerda. Você irá achar uma coixa com a binóculo



Acerte os inimigos no túnel. Atrás do cominhão estão as armas de que você precisa



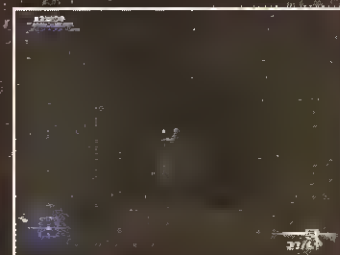
Volte ao começo do fose e mate todos os inimigos, inclusive os que estão no alto, ao lado da placa. Siga pelo túnel para falar com Chance



Dentro do túnel com Chance, você comanda o lança-chamas. Acerte os inimigos pelos dois lados



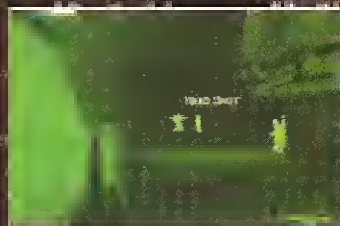
Na saída do túnel, ocerte os três inimigos que estão do lado esquerdo, no alto. Em seguida, fique à direita dos caminhões para não ser atingido



A estrada está bloqueada por tanques. Quando Chance for para o lado esquerdo, suba no caminhão e pegue os explosivos na coxamba



Volte pela túnel e entre na porta à direita. Use os explosivos e corra para fugir das explosões



Com a visão de raio-X, siga pelo túnel para enfrentar uma série de inimigos. No final dele você finaliza a fase

## Colorado, USA: I-70 Mountain Bridge



Para passar pelos dois inimigos na caminhão, pendure-se do lado direito da ponte



Depois de passar pelos dois coros, suba e pegue atrás do cominhão um rifle e um granada



Volte e atire a granada nas dois guardas para desmaia-los e completar o objetivo



Pendure-se na ponte, agora pelo lado esquerdo, até encontrar um switch vermelho. Caia nesse ponto para acioná-lo



Você precisa desarmar quatro C-4, a primeiro está do lado direito do switch. Role até ele e use a faca



Para facilitar, use o rifle silencioso de longe para acertar os inimigos e desarmar os três C-4 que faltam. Eles estão embaixo da ponte



Vá até o final da ponte. Você irá se deparar com dois inimigos. Quando eles ficarem alinhados atire para acertá-los. Depois, fale com os GIs







DETONADO

## Supremo Furtivo 2

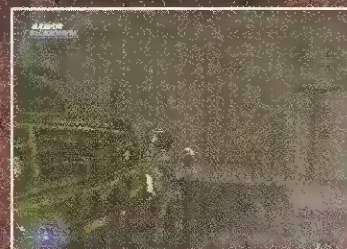


Fique esperto com as inimigas que irão sair dos caminhões. Acerte-os na cabeça e proteja os GIs

### Colorado, USA Mackenzie AFB



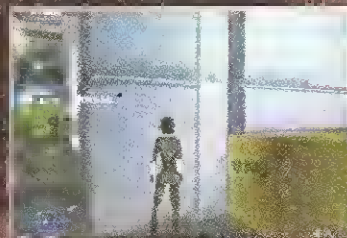
Atrás do caminhão, espere o guarda virar de costas. Role até ele e acerte-o. Suba até o topo usando as caixas



Na sequência seguinte, espere o guarda passar e use o choque



Entre nos pela ali, usando as caixas. Role para pegar o guarda pelas costas e usar o choque



Espere os caras trocarem uma ideia no local da fofa. Quando acabarem, um guarda virá em sua direção, fique do lado da parede para acertá-lo com o choque



Na próxima sala com as caixas, siga

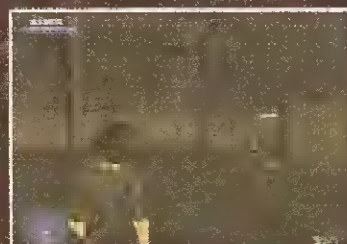
para a direita. Acione o switch para abrir a porta. Emboixo do ovião você sobota e completo mais um objetivo. Suba no borrlil e otire no piloto cam o rifle silencioso



Na hangor, espere ao lado da parede para acertor mais um guarda com o choque. Valte à sala das caixas e acerte mais dois guardas sem ter visto



Cuidado com o foco de luz no alto. Quando o caminhão passar siga junto pelo lado direito e, ao avistar o guarda, vire e entre na porta à esquerda



Na sala, vá pelo lado direito do caminhão e saia para receber uma transmissão. Valte para lá e, quando os figuras acabarem a conversa, acerte o guarda com o choque



Siga rápido para pegar Folkan de quebrada



Saia do sala de novo e atire na luz poro alertar o guarda na sala em frente. Fique do lado da parede para acertar o guarda pelas costas



Fique otrás dessa caixa e, quando o guarda virar de costas, role até ele e acerte-o com o choque



Na porta do caminhão, engate a ré para fazê-lo explodir na parede. Quando os guordas saírem do posto entre na sala



Vá pelo corredor, e pegue o elevador à direita. Acione o switch para subir



Na sala de comandas, caminhe para o lado direito e acerte o guarda pelas costas com o choque. Valte rápido para a porta principal, acerte o outro guarda pelas costas e acione o switch

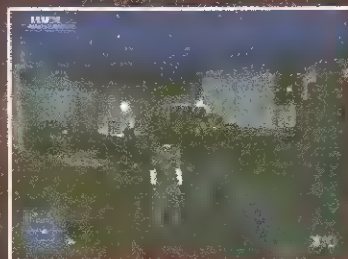


Desça pelo elevador, acerte o guarda pelas costas e depois Falkan. Siga para o helicóptero

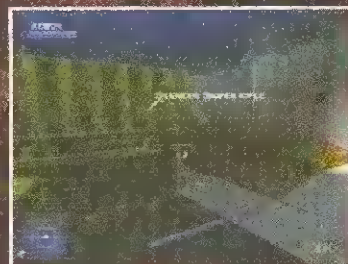
### Colorado, USA: United Pacific Train 101



Fuja das explosões e acerte os inimigos de longe com a mira



Esconda-se de novo no moita. Role até o guarda e acerte-o com um choque quando ele virar de costas



Atrás do cominhão você pega mais um rifle e completo o objetivo



## Colorado, USA: United Pacific Train 101



Fique atento aos inimigos atrás dos coixos. Aqui você oco um colete à prova de bolas



## Colorado, USA: C-130 Wreckage Site



Embaixo dessa espécie de ponte você encontra um rifle silencioso



Nessa caixa você acha os Data Discs e completa o objetivo



Mais à frente você acha mais uma caixa com uma nova arma

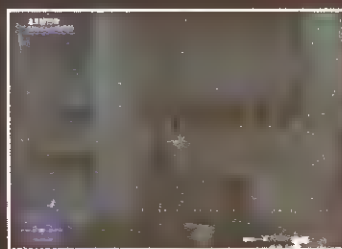


Para escapar dos tiros das inimigas, fique atrás das pedças de lataria. Use os botões L ou R para entrar em cena e mandar bola



Na final da fase o orqueiro irá fugir de helicóptero. Pegue-a na alto para derrubá-la e acabar com a missão

## C-130 Wreckage Site



De cima dessas caixas, acerte as dois inimigos que estão no chão



Do lado da parede oculte o inimigo com um tiro no cuco. Entre no solo, vá pela lado esquerda e espere a resto dos inimigos



Seguindo pela esquerdo você chegará a uma sala sem saída. Olhe para cima e atire na grade para entrar no sistema de encanamento



Atire na guarda que se esconde atrás das caixas. Use-as para subir nas grades da alta. Siga de nava pelas encanamentos



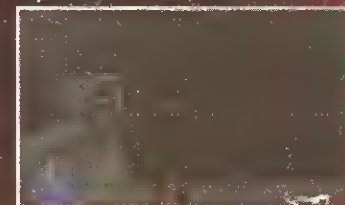
Dentro do encanamento destrua o segunda grade à direita. Atire na perno do inimigo com o arma Crossbow. Siga em frente pelos encanamentos para cair na sala



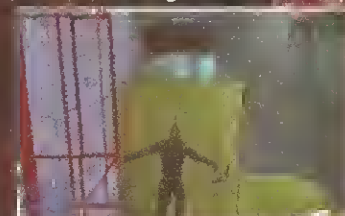
Dentro da solo, espere os guardos conversarem. Quando eles se separarem, atire com a Crossbow na que está na foto. Suba para pegar o outro com a mesma arma



Cuidado com o guarda atrás das caixas, atire no cara. Abra a porta do lado esquerda na parede e dê sequência à missão



Espere os inimigos se separarem, role até o cora tio armário e use o choque. No armário você pega alguns itens. Role até a outro guarda e use o choque



Nesse local, use a Crossbow no cara atrás das caixas. Suba e quando o guarda ficar atrás do pilar, pule da caixa para a plataforma



Atire nessa grade e entre no sistema de encanamento



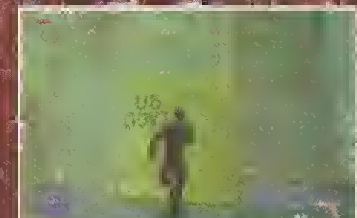
Atire no cabeça do figura e suba rápido para escapar do explosão. Mate o coro atrás da grade e pegue as explosivas. No alto você acha uma grade para destruir



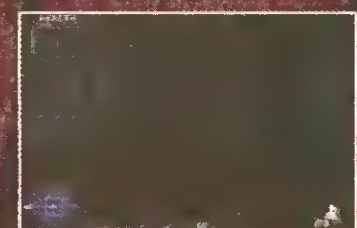
Desse ponto, atire nos inimigos que estão do outra lado. Caia desse ponto onde tem uma caixa que olvio o pulo e siga para a esquerda



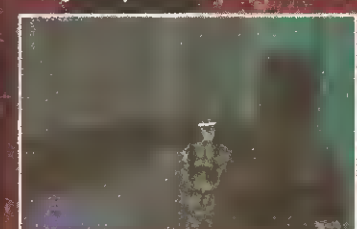
Cuidado com os inimigos atrás das pilares, você pode usar tiros. Acione o switch nesse ponto



Atire na grade que está acima da caixa. Use-a para subir e entrar no sistema de encanamento



No final do sistema de encanamento, atire um bombo para matar os dois inimigos do piso de baixo. Caia na sala



Role para acertar este inimigo com o choque. Atrás das caixas você acha mais um guarda

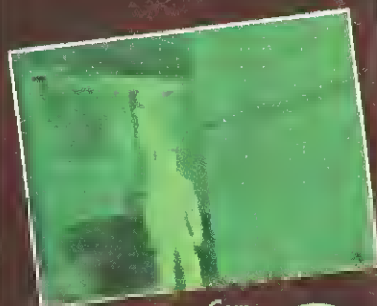




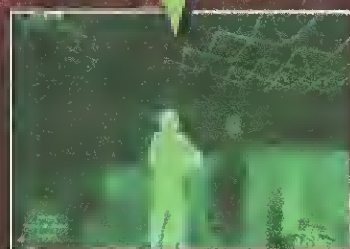
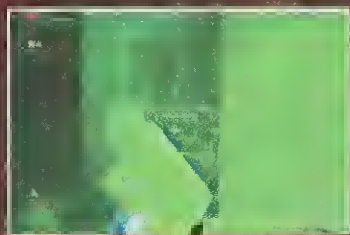


DETONADO

## suphion filter 2

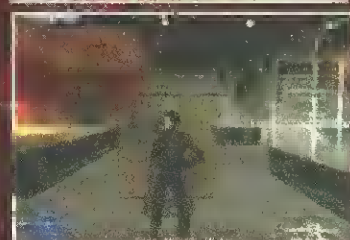


Com a visão de raio-X, mande bala nos inimigos que vierem pela frente



Fique atrás da caixa esperando a cara aparecer para mandar bala. Depois de acabar com as inimigas da sala, use as pedras para chegar ao alto. Na final você encontra uma grade para destruir

### Pharcom Expo Center, NY



Lago na começo da fase, atrás dessa caixa, você encontra um box com um colete à prova de balas



Siga Teresa pelas túneis, enquanto a cara arma as bombas você deve protegê-la



Fique esperta, pois aparecem inimigos por todos as ladas



Após Teresa armar todas as bombas, volte à sala principal. Você terá de fugir dos tiros da figura no tempo estipulado

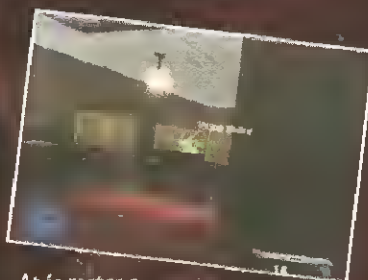


Agora a abjetivo é mandar bala no inimiga. Escondendo-se atrás das caixas e mire em sua cabeça

### Moscow, Russian Republic



No começo do discoteca, mate os inimigos que estão na piso inferior. Fique se movimentando para fugir das bombas que eles atiram



Após matar a cara no balcão, fique atrás do parede, pois tem mais dois atrás do vidro. Tem uma Shatgun escondida atrás da balcão



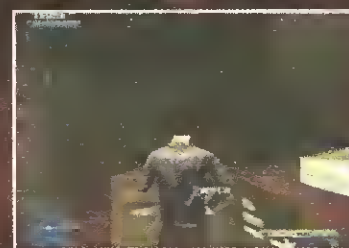
Ao chegar no local da fada, atire na grade na alto da tela e entre no sistema de encanamentos



Pela sistema de enconamento vacê consegue motor as dois inimigos que estão na piso de baixa



Fique atrás da parede para matar dois figuras e o cara atrás do balcão. Não atire nos militares à esquerda



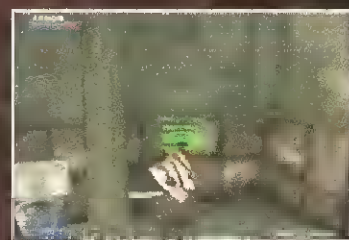
Atrás da balcão você aciana a switch que libera a entrada de um parão



Cuidada, pois as inimigas estão com granadas. Um vacilo pode ser fatal



Ao entrar na discoteca, vá por trás das caixas mandando bala nos caras. Cantro o inimigo do alto, fique atrás de uma das caixas com a mira selecionado. Quando ele porar, mande bala na sua cabeça e fuja das bombas

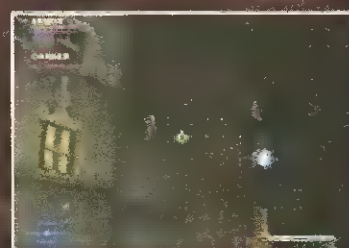


Aa entrar na banheiro, mate esse figura no canto e atire na vidroça do alto para finalizar a fase

### Moscow, Russian Republic



Ao começar a fase, do lado esquerda do primeiro carro de polícia você encontra um calete à prova de balas

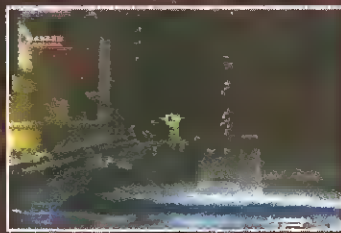


Siga pela carredar e, ao chegar na rua, vá para a esquerdo. Fique atrás das placas para acertar os inimigas na alto



No final do ruo os militares fecharão a entrada. Valte e siga em frente, acerte as guardas com a cheque e pegue no carro a arma Teargas






Use-a nos cinco militares. Cuidada com Gregorav, escope dos tiros entrando no buraco à esquerda



Um carro irá persegui-la. Fique da lado direito e role para o buraco. Subo pelas caixas

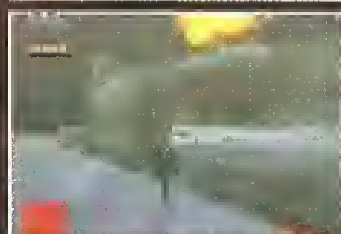


Após matar um inimigo na alta, caia na rua e siga para a esquerda. Dais carros tentarão atropelá-la. Use a  na borra de ferro para escopor ileso

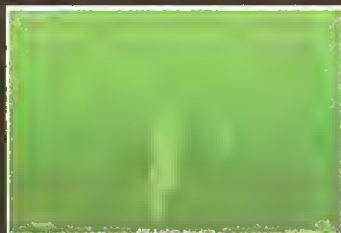


Você terá de perseguir Gregorav pelas ruas. Prateja-se das tiros atrás das carros e role se for necessário. Entre no porque

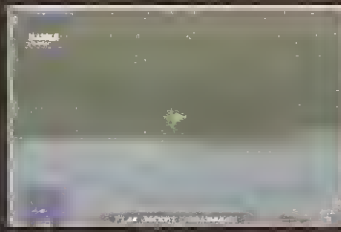
## Volvok Park



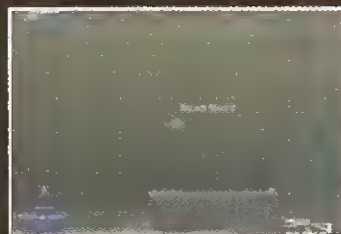
Acabe com os dois inimigos logo de cara e prateja-se dos tiros de Gregorov atrás dos árvores. Siga pelos escadas



Com o visão de raio-X mote os inimigos do sola e fique esperto para não entrar na mesma sala

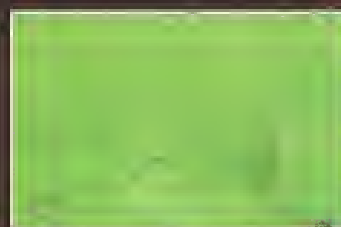


No campo, fique atrás das árvores. Use a mira com as batões L ou R para se dor bem



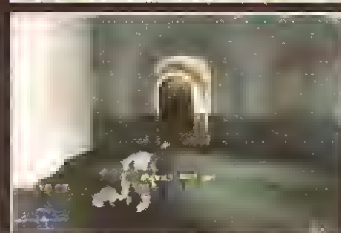
Na pante, desça pelas escadas pela lado esquerdo e carra. Vire-se e atire nas inimigos de longe

## Volvok Park

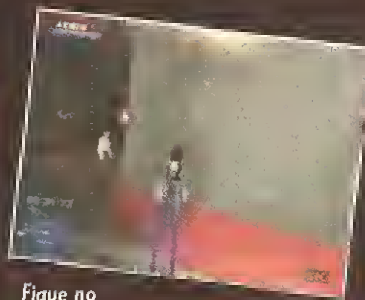


Para acabar com Gregorov você preciso destruir todas as lâmpadas de iluminação nas postes. Quando ficar com visão de raio-X, use a chave pelas costas

## Siberia, Russian Republic



Aa entrar na túnel, pegue a caminha da direita e siga em frente. Acerte a guarda com o choque. Volte e entre no primeira à esquerda e acerte mais dois guardos com o choque



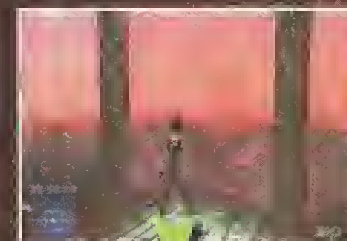
Fique no local do foto e, quando o guarda virar de costas, role até ele para acertá-lo...com a chave, é clara!



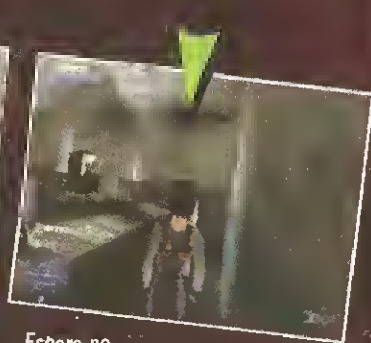
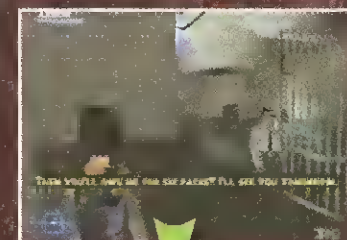
Espere as guardas conversarem, pendure-se na plataforma e vá para a esquerda para não ser vista



Indo pela esquerdo, role usando o chave para acabar com os guardas e liberar o prisioneiro



Use a elevador depois que os guardas passarem. Fique no ponto da foto e, quando o guarda aparecer no tela use o chave, role até o outro e dê mais choques

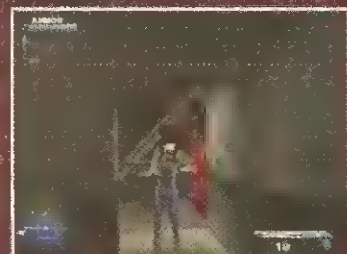


Espere no portão pelo possagem do guarda. Role até a moço na comondo e use o chave. Aciane a switch na centro da camanda e siga para a direita. Você terá de usar a chave mais uma vez

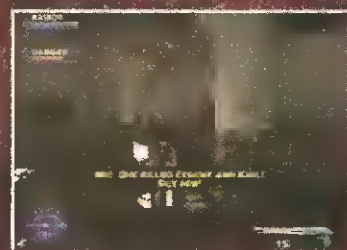
## Siberia, Russian Republic



Fique abaixada e espere o primeiro figura que vier em sua direção. Atire nos outros inimigos usando o miro pelas grades



Mate as inimigos usando a mira para não ser muito atingido



Role e acerte par trás a guarda com o choque para liberar o seu amigo



Chegando ao local da fatá você terá de proteger a seu amigo. Meta bala nos inimigos







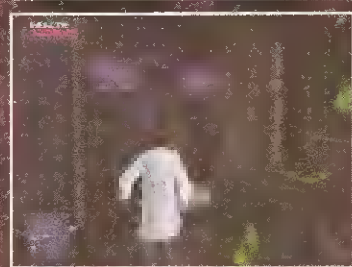
DETONADO

## Suspicion Filter 2

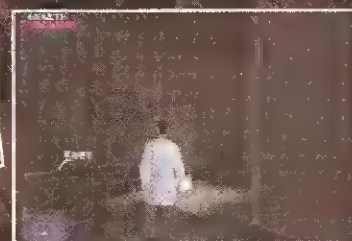


Você terá de proteger seu amigo dos inimigos. Cuidado para não acertá-lo na ponte

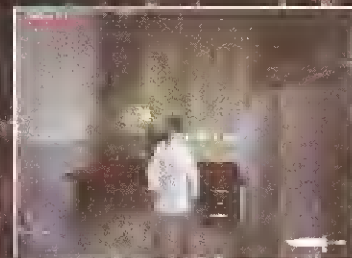
### New York



Siga pelo caminho das portas A3. Os inimigos não podem vê-lo em meia às caixas



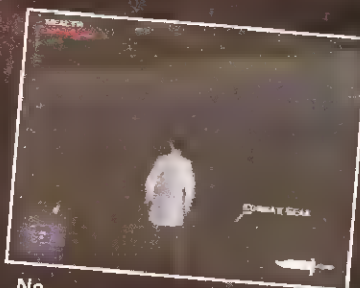
Pegue a faca na esquina da maca



Acione o computador da sala para completar o objetivo



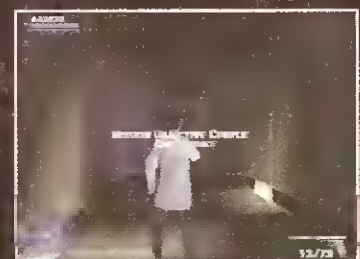
Rode até o inimigo e use a faca. Dentro da sala acione o computador



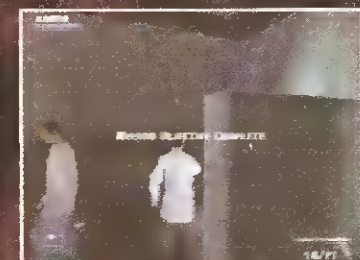
No armário você pega novas roupas e armas



Saia rápida da sala e mate as inimigos no alto, do lado direito e no piso de boixa, na frente do cela



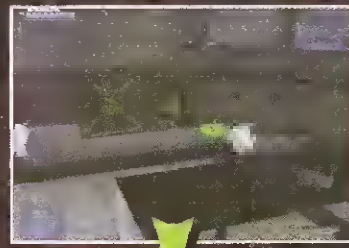
Ao chegar ao local da foto, atire na grade em cima para entrar no sistema de encanamento



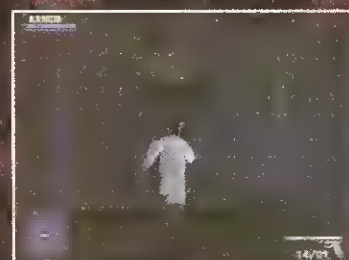
Ao cair na sola você encontra com Gershon. Atire na grade no alto e entre de novo pelos canos



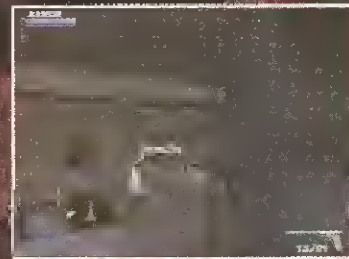
No canto da sala com vários computadores você aciona o modem. Prepare-se para enfrentar vários inimigos



Mate os dois inimigos logo que entrar na sala e corra para acionar o switch



Atire na grade no alto e siga pelos canos



Ao sair do cano, atire no cabeça de Heng-Su e siga para finalizar a fase

### New York, USA



Logo na começa do fase de Nova Iorque, vá para o lado do armário para fugir do explosão e achar um box



Na soletinha médica, atire na grade no alto para entrar no sistema de encanamento



Dê um passo para a frente e volte para liberar a porta. Espere seu amigo e siga-o pela corredor. Mate o cara no final da corredor, volte e atire na comanda do lado da porta

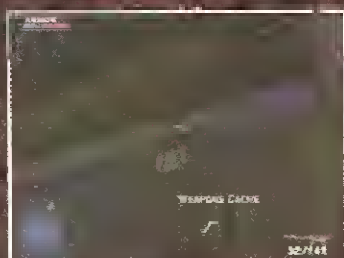


Do alto do banheiro, atire com a arma de gás nos prisioneiros que estão no piso de boixa

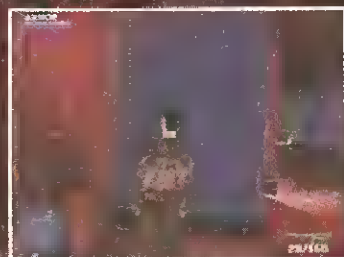


Após matar todos os inimigos da sala seguinte, volte e fale com seu amigo. Siga com ele matando a galera





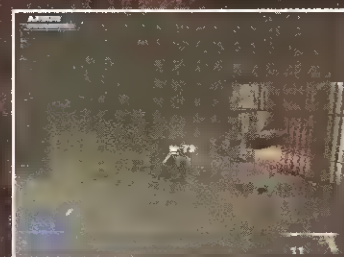
No armário você completa mais um objetivo



Ao sair pelos canos, siga para trás dessa parede e use a M-79 para acabar com os inimigos. Cuidado com a explosão

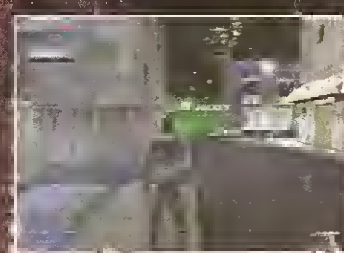


No final dos canos não existe outro saída a não ser ir em frente para se pendurar no buraco na parte de baixo



Ao sair do cela, pegue a M-79 e mande bala nos inimigos. Atire de longe na cara perto do computador para não explodir tudo

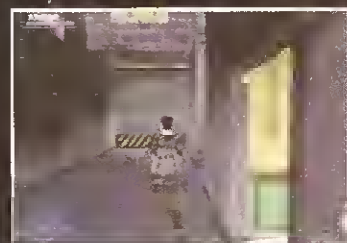
## Slums District



No pequeno corredor com os grafitis você acha um colete à prava de balas



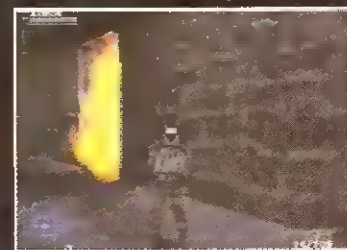
Depois de matar todos os inimigos na rua, atire no cadeado do Pawn Shop para entrar



Atire no cara da oitô do local da foto e suba usando as caixas



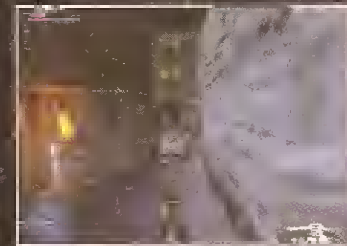
Depois de chegar à porte superior e matar as inimigos no terraço, coia do meio da pára-peito para usar o toldo como apoio



Ao voltar à rua, mate os inimigos nas portas das casas e siga pela escada



Ao chegar nesse ponto, use a mesa para subir no alto do toldo



Mate os dois Snipers e caia pela janela. Siga pelo vielo



De frente para o árvore, atire nos dois caras que estão nas janelas

## New York



Siga Teresa mandando bala nas inimigos



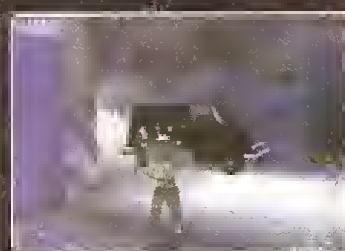
Ao chegar a uma tela sem saída, volte e pegue o cominho da esquerda para chegar a esse ponto e acionar o switch



Volte à tela sem saída e caia nesse ponto. Suba pelo outro lado



No local da foto, você pega um colete à prava de balas do lado direito. Antes de ir para a barra mate todos os inimigo da sala. No meio da barra, atire no inimigo no chão e no do lado esquerdo, com Teresa



Siga Teresa e tenha cuidado com o carro. Na subida, fique da lado direito. Ao chegar ao estacionamento, mate rapidamente a cara que sai do furgão

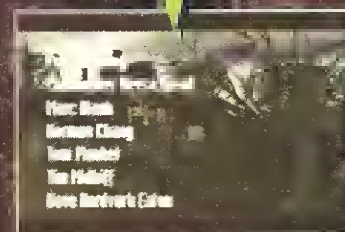


Suba devagar as escadas com a mira acionada. Ao chegar ao estacionamento, use a M-79 para destruir os furgões. Atire na cabeça de Stevens

## Sykes Garage



Você terá de matar Chance. Vá pela saída à direita e pegue rapidamente o colete dentro do helicóptero, role para baixo da asa e pegue do outro lado a Shotgun UAS. Você tem de atirar 100 balas para que Chance vá para trás e se mate nas hélices da parte traseira



Chance matou Teresa, o que deixou a final um pouco sem graça. Mas os méritos vão todos para você, que matou Chance, o verdadeiro traidor







**DETONADO**

# Gráficos melhores e dificuldade maior

Resident Evil Code:  
Veronica

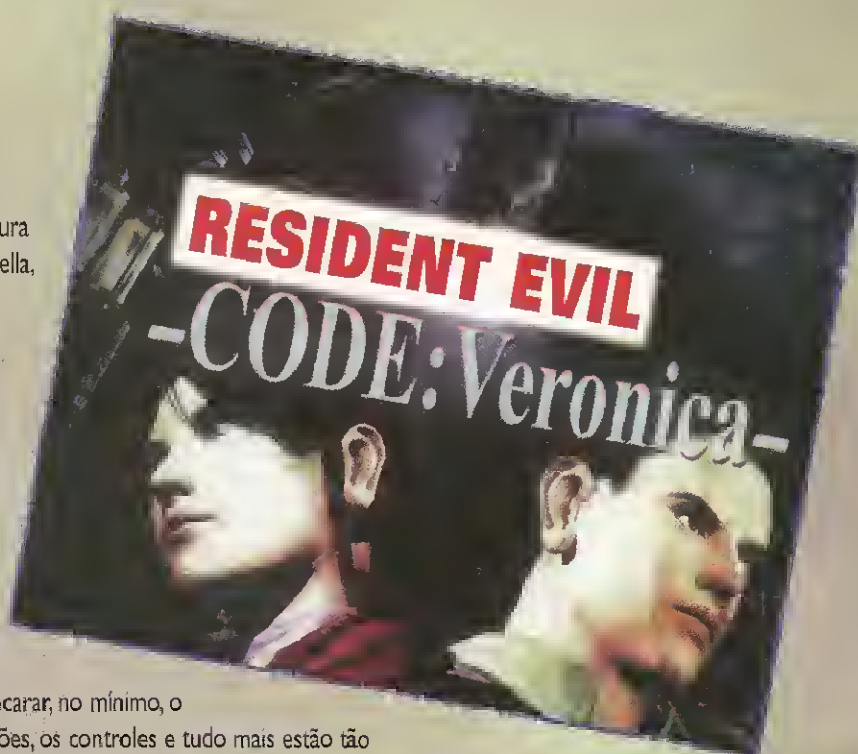
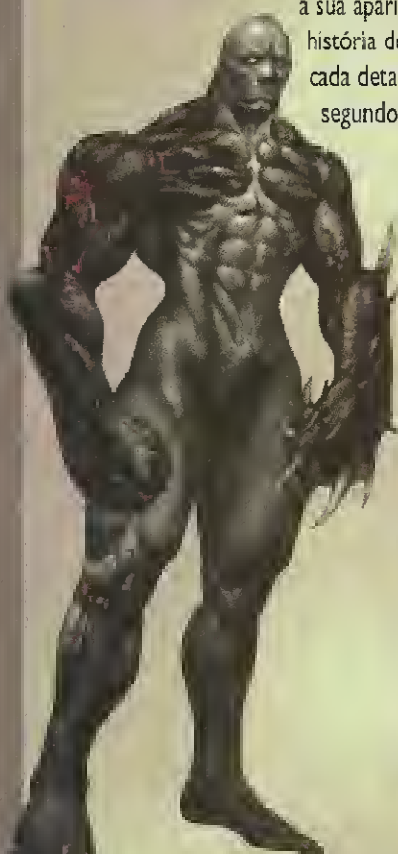
**9.3**

Capcom	Controle - boa resposta	10
Ação	Diversão - jogo e cinema	9
Visual Memory	Gráfico - oscar da imagem	10
1 jogador	Som - terror sem inovação	8

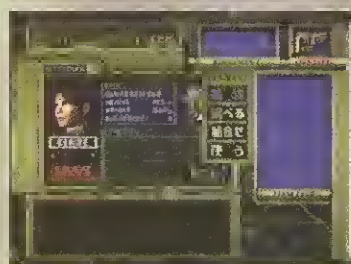


Por Lord Mathias

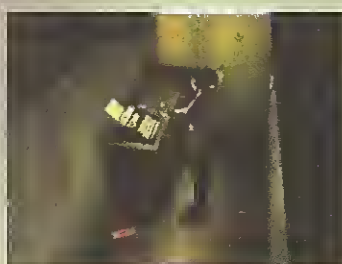
O começo de **Resident Evil Code: Veronica** é pura pauleira. Após dar uma canseira nos caras da Umbrella, a organização criminosa que faz experimentos científicos, a gatíssima Claire é presa. Mas, na cadeia, um guarda chamado Rodrigo acaba liberando a gata, pois ele não tem mais nada a perder. Fugir da ilha passa a ser o objetivo da moça, só que os planos mudam quando ela descobre que o irmão pôde estar vivo. Na primeira metade do game você joga como Claire e depois assume o papel de Chris. Essa aparição de Chris é meio estranha, mas a chegada dele à ilha causa uma reviravolta no jogo. Quem já se acostumou com a média de três horas das outras versões de **RE**, pode se preparar para encarar, no mínimo, o dobro do tempo de jogo. Mas os gráficos, as animações, os controles e tudo mais estão tão legais que essas horinhas valem a pena. Se o game não tivesse tantas idas e vindas, o tempo até passaria mais rápido. E para que você não perca nadinha do jogo, estamos dando este detonado em duas edições. Assim, você não perde nenhum detalhe. Apesar de um pouco repetitivo, o game mantém a já tradicional qualidade da série. Um velho conhecido de Chris faz a sua aparição neste jogo. Trata-se de Wesker. Quem conhece a história de Resident Evil, sabe muito bem que o cara é traíra. Curta cada detalhe deste detonado e não perca a parte final, com todo o segundo CD, na próxima edição.



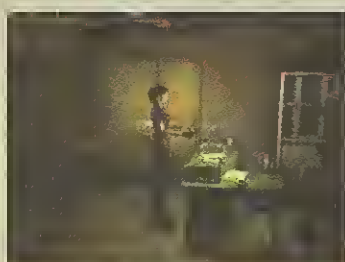
Aqui está o mapa do local



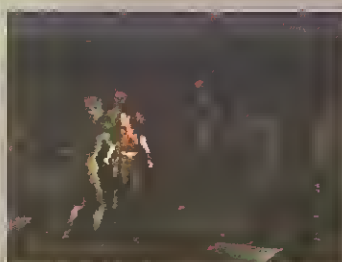
Ao assumir o controle de Claire, use o isqueiro e siga para a porta da cela



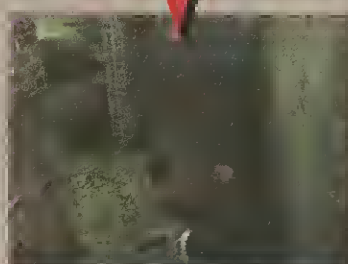
O sistema para salvar o jogo é o mesmo. Pegue a Ink Ribbon e use a máquina de escrever para salvar o game. Ao lado você acha balas



Pegue a faca que está na mesa e siga pela porta

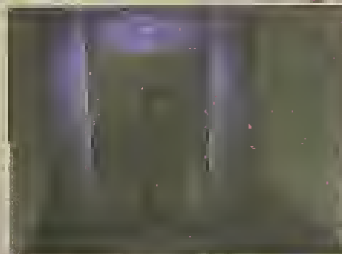


Não tente matar os zumbis. Corra deles e siga pelo portão



Ao pegar essas balas, uma galera virá dar boas vindas. Detone tudo e todos e pegue as armas que o zumbi da janela deixou cair

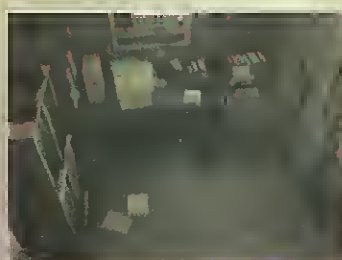




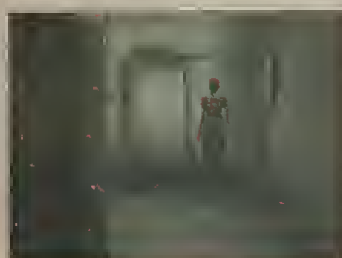
Deixe todos os itens de metais neste detector de metais



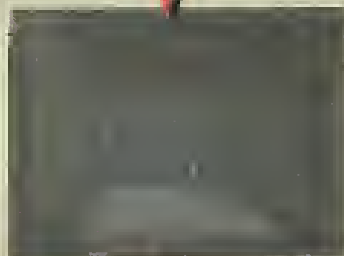
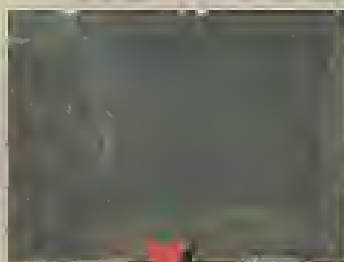
Aqui tem munições para a bazuca e spray



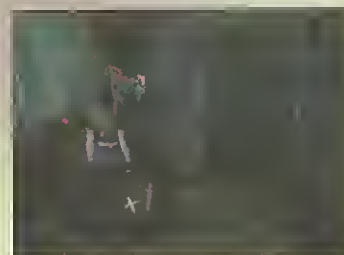
Pegue a simbola na gaveta e volte. Deixe os itens de metal no detector



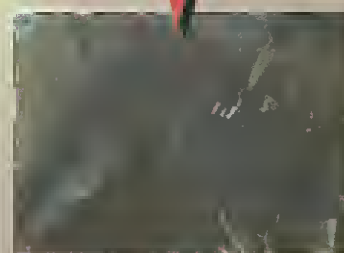
Acione essa alavanca para ativar a interruptor da garagem



Acione a interruptor para abrir a garagem. Se preferir, atire no cilindro para explodir tudo, mas é bom você estar um pouco distante e pegar o extintor de incêndio



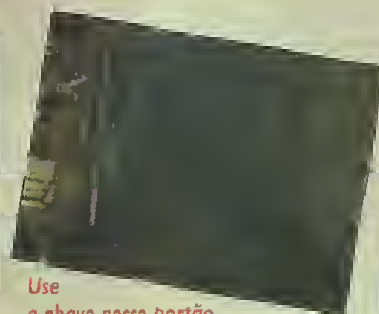
Pegue a chave na guilhotina



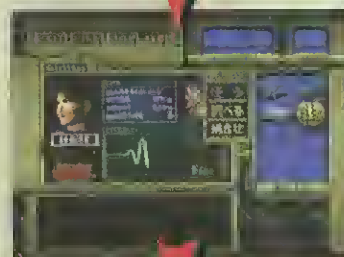
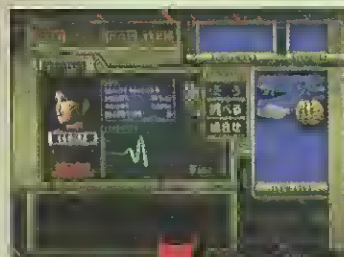
Use o extintor de incêndio para apagar as chamas e pegue a maleta



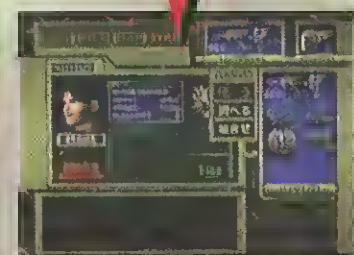
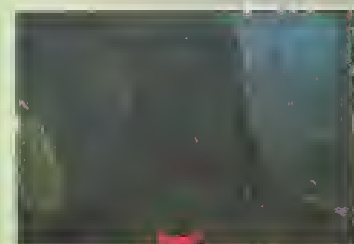
Verifique a maleta visualizando o botão, coma na foto, e pegue a material para cópia



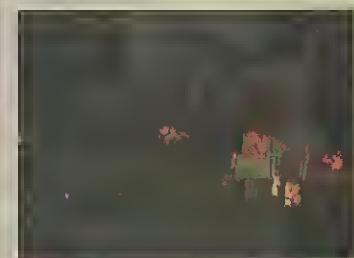
Use a chave nesse portão para não precisar dar a volta



Pegue a simbola no detector de metais, acione a máquina e coloque o símbolo no compartimento que se abriu. Siga para a máquina ao lado e use o material para fazer a cópia do símbolo



Use a cópia do símbolo nesse portão



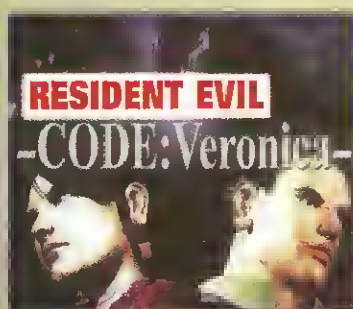
Pegue as balas na carro e empurre a caixa até cobrir totalmente a parte em chamas. Suba pela caixa e siga pelas escadas



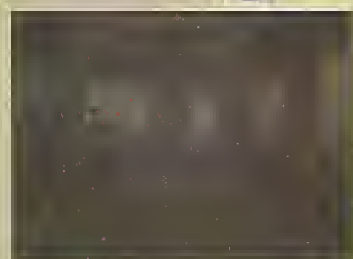




DETONADO



Pegue a Bowgun e desça as escadas



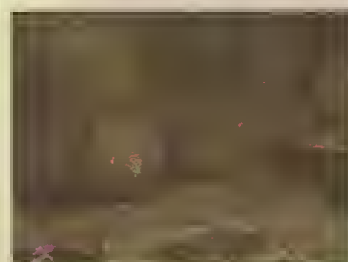
Nesse telefone você encontra flechas para a Bowgun



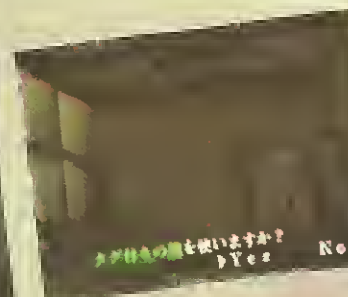
Nesses armários você encontra mais flechas



Acione a válvula e pegue a chave no meio da piscina



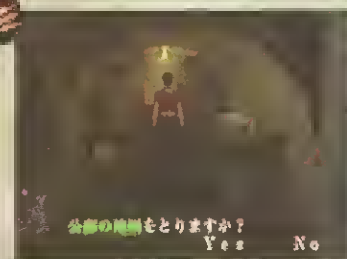
Acione esse painel para ligar a copiadora. Pegue a anotação



Use a chave no armário da foto para pegar as flechas explosivas



Pegue no chão o símbolo e continue pelas escadas



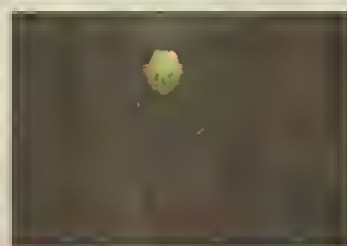
Debaixo da escada você encontra balas no pequeno armário à direita. O mapa está na parede



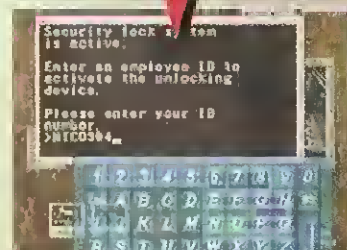
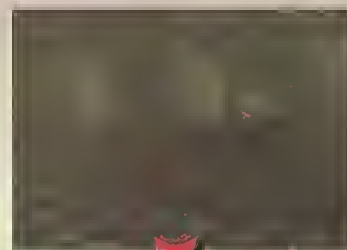
Use a isqueiro para espantar as morcegos e pegue a spray na pia, balas entre a parede e o armário e a maleta branca ao fundo. Você não poderá abrir a maleta por enquanto. Guarde-a na baú para abri-la mais tarde



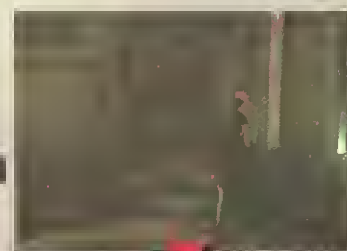
Calma, você já estava acreditando que neste RE não tinha baú para guardar os itens? Pois, finalmente, o primeiro baú está aqui, na mansão



Empurre esse móvel e pegue o cartão. Você não poderá abrir esta porta par enquanto

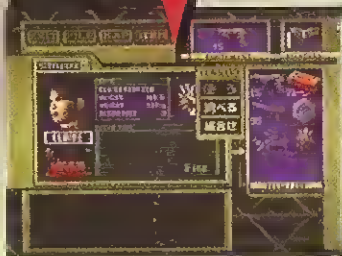


Acione esse painel e entre com a senha N-T-C-0-3-9-4

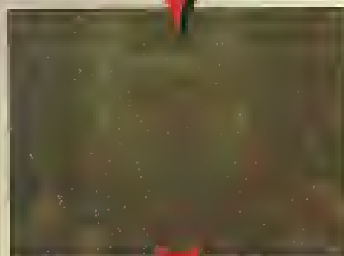
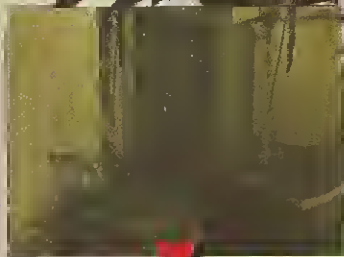


Nessa sala acione a painel, entre pela passagem que vai se abrir e pegue a tábua que está no chão

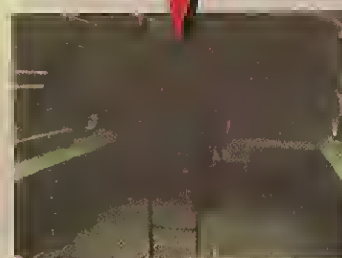
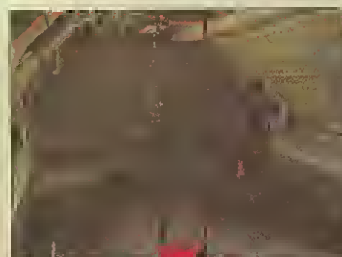




Use o timão nesse ponta e acione a plataforma



Tente sair da mansão e, ao ouvir o grito de Steve, volte para a sala para acionar esse painel. Selecione as letras C e depois E



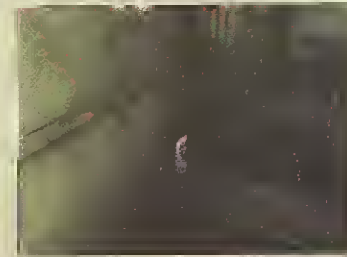
Acione a painel para fazer descer o submarino



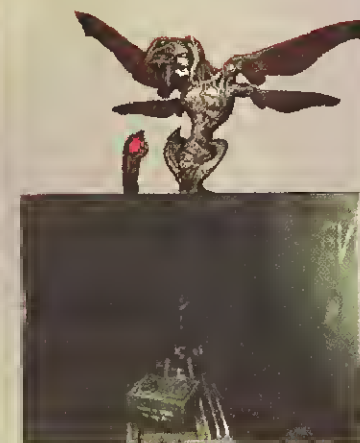
Siga por esse elevador



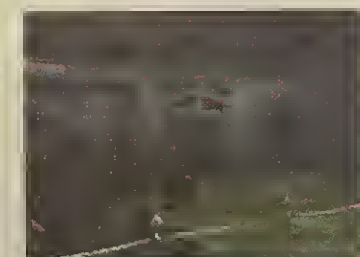
Nesse painel de controle, leve a garra para cima até o local da primeira foto desta sequência. Depois leve-a para a esquerda até o final para levantar o contêiner



Agora você poderá acionar o painel da foto acima



Depois de eliminar os zumbis, pegue o cartão e a munição em cima das caixas



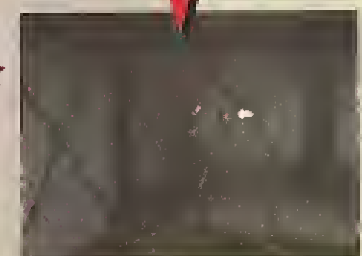
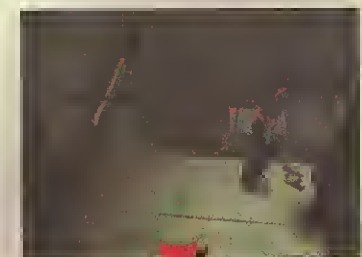
Não é preciso detonar essa minhaca gigante. Apenas corra e entre pela porta



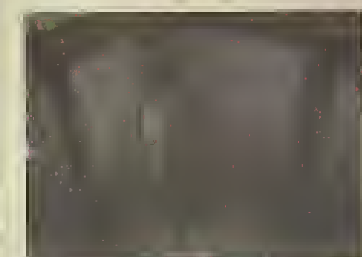
Use o cartão para liberar a porta de segurança



Pegue aqui, no sofá, o vidro com remédio



Pegue as armas nesse canto e um cara vai aparecer. Atire sem parar do local da foto e, quando a mão dele estiver chegando perto de você, desça as escadas. Espere-o descer, suba de novo e repita a operação



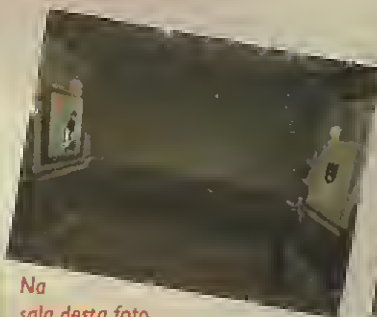
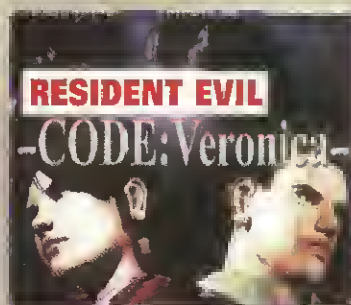
Depois de eliminar a cara, siga por essa porta



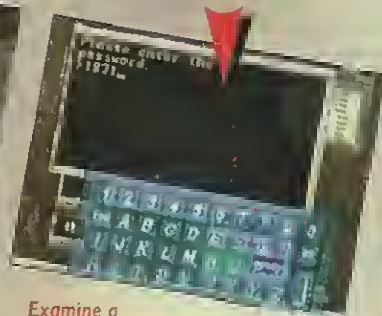




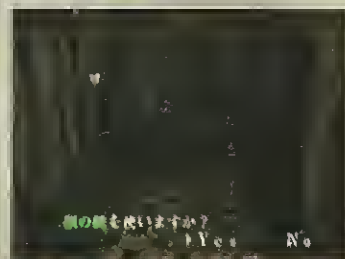
DETONADO



Na sala desta foto, pegue o símbolo na parede e saia



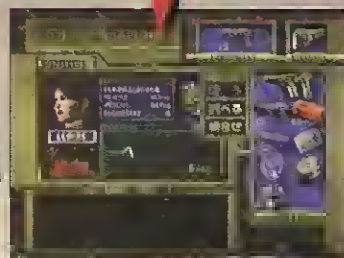
Examine a anotação ao lado do computador. Depois, ative-o e entre com o código 1-9-7-1



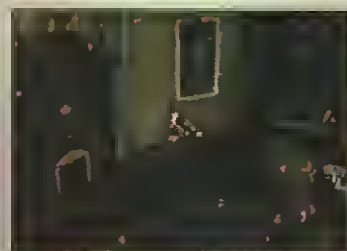
Use a chave na porta que você vê na foto



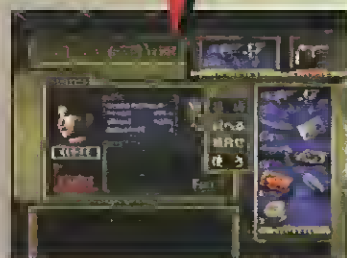
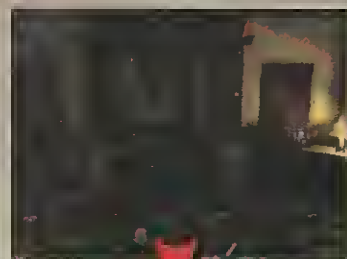
Na garagem, próximo a uma das paredes, você encontra uma caixa de balas



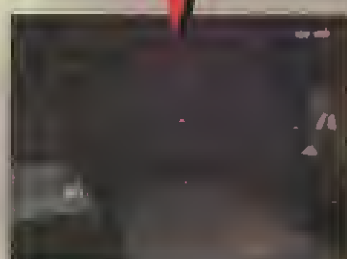
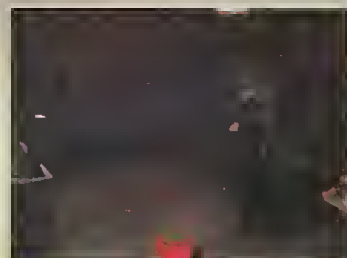
Use o símbolo aqui para pegar o cartão



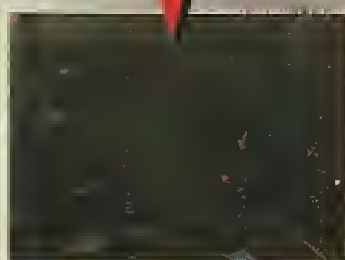
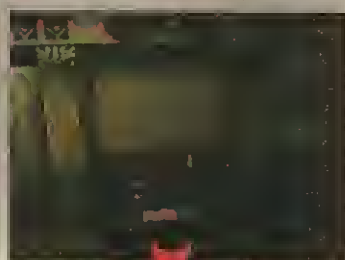
Elimine a cara e siga pela passagem que se abriu



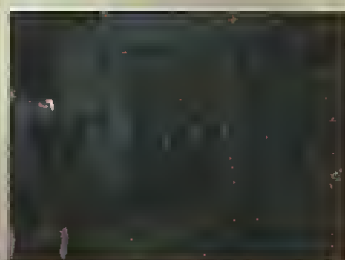
Use o isqueiro na lareira para clarear o local



No quarto de Alexia, acione a caixa de música e pegue a chave na cama



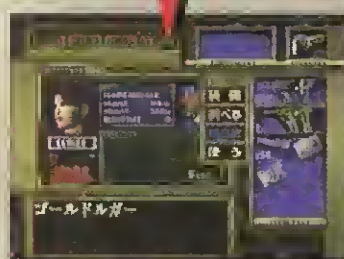
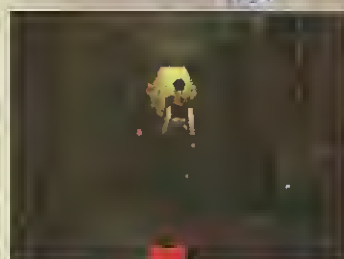
Detone as duas caras que estão na sala, pegue a anotação e o símbolo no chão



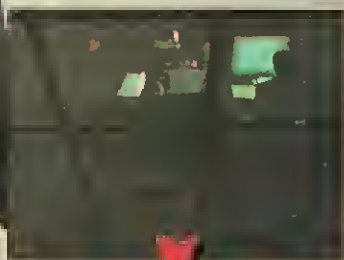
Use o símbolo nessa parede atrás da guilhotina e siga pela passagem



Em uma das salas você encontra uma mala. Você ainda não pode abrir a mala agora, guarde-a no baú por enquanto



Coloque as armas douradas nessa porta para liberá-la



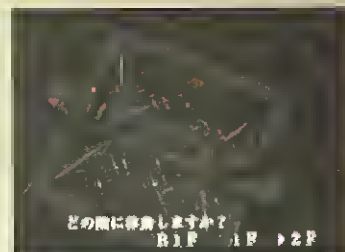
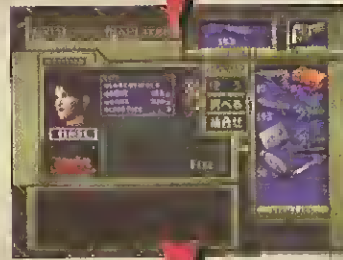




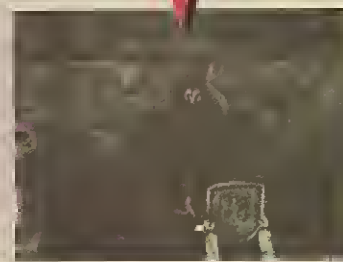
Use o cartão aqui e pegue a bazuca



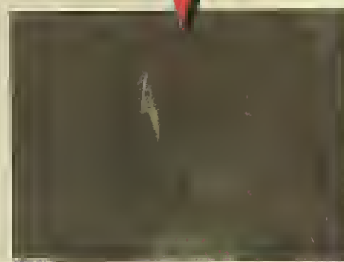
Detone o doutor e pegue o alha junto ao carpa



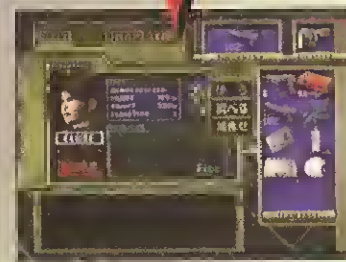
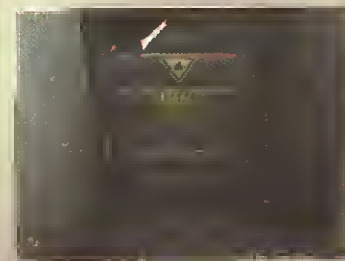
Pegue a elevador e siga agora para a 2F



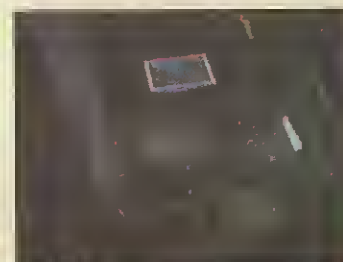
Use a espada onde estava a estátua e pegue as notas musicais



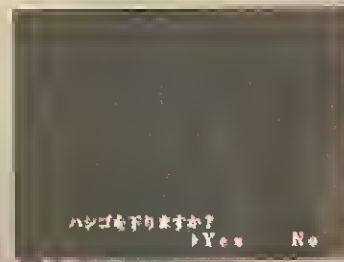
Use as notas musicais na piano e pegue a farmiga azul na caça-níquel



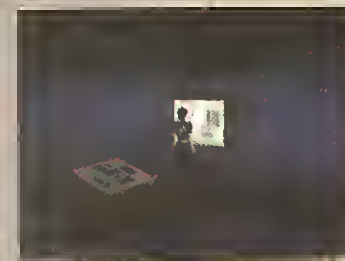
Use a olha aqui para abrir a passagem secreta



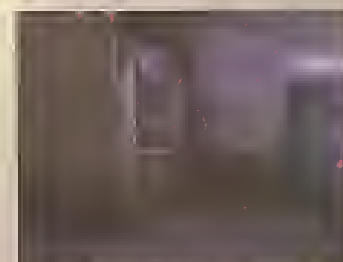
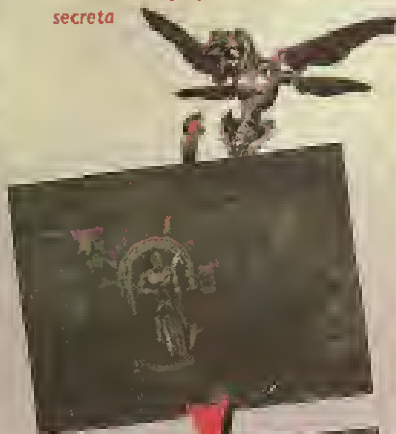
Empurre a caixa para liberar a porta



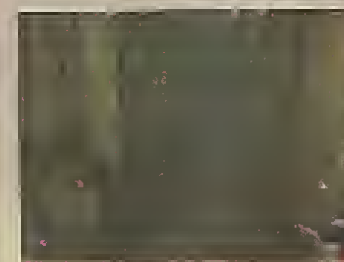
Desça por essa escada



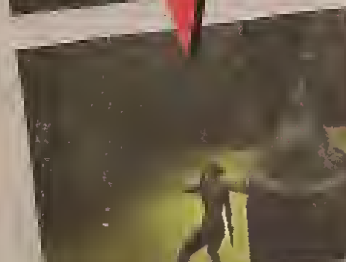
Acione o painel para saber mais sobre a minhoca gigante



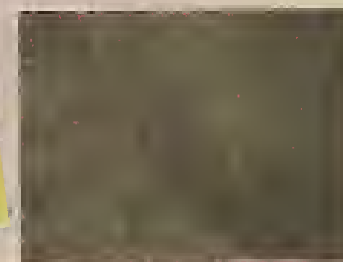
Pegue todos os itens que estão no detector de metais. Não esqueça o EXTINTOR DE INCÊNDIO



Use o cartão aqui para liberar as barras



Pegue a espada e gire rapidamente a estátua até parar o gás



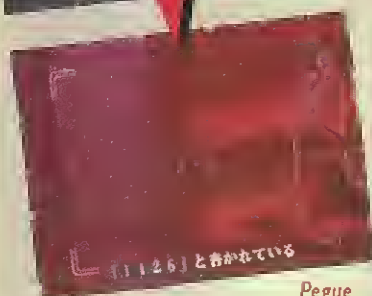
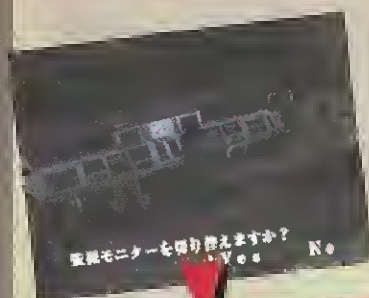
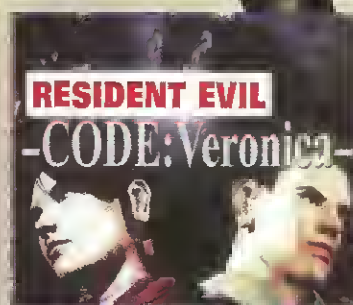
Na mansão, use a chave e siga por essa porta



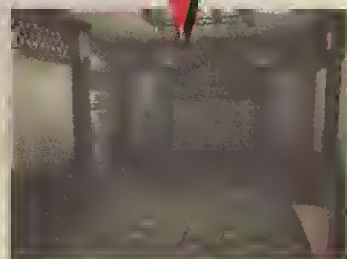
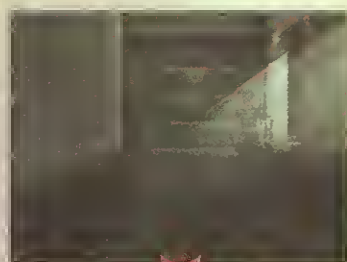




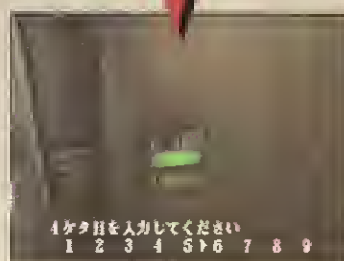
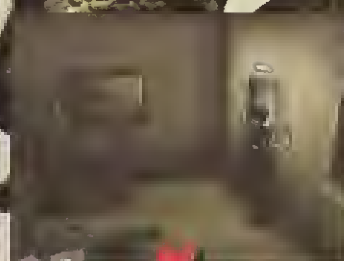
DETONADO



Pegue o cartão e acione o painel. Use a câmera e dê um close no quadro para visualizar o código



Use o cartão nas portas de segurança para liberá-las



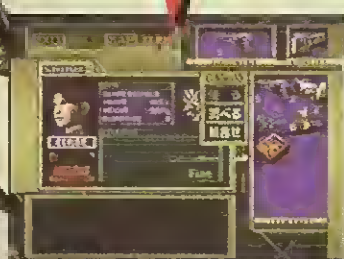
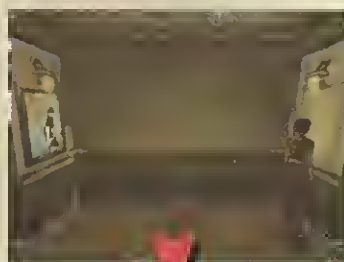
Digite a seguinte código no painel: 1-1-2-6



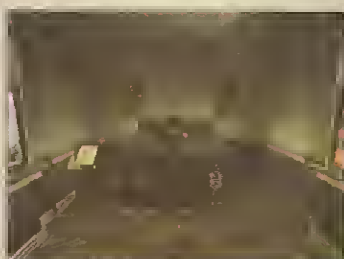
Pegue a quadra da parede e saia o mais rápido possível da sala. Vá em direção às escadas. Não perca tempo com as seres que vão cair do teto



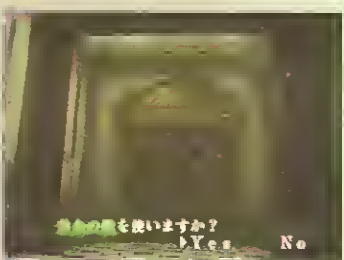
Volte para a prisão, use o isqueiro, dê a vidro com a remédio para ele e receba a Lack-pick. Use-a para abrir as duas maletas brancas que já estão no baú



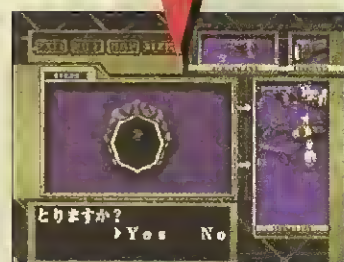
Coloque o quadro aqui para revelar o maquete



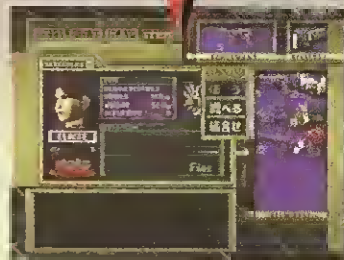
Pegue a chave na moquete



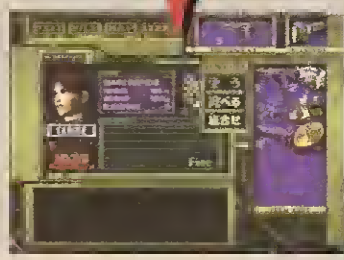
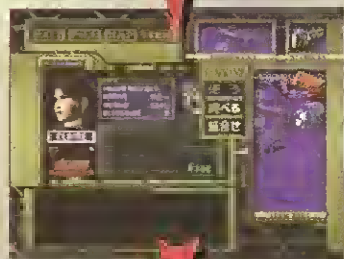
Use a chave nesse porta do monção



Tendo esse quadro (primeira foto do sequência) como sendo o de número 1, aciane as quadros na seguinte ordem: 1-4-6-3-5-2 e ative, por fim, o quadro maior. Pegue a vaso e verifique-o para pegar o formigo vermelha

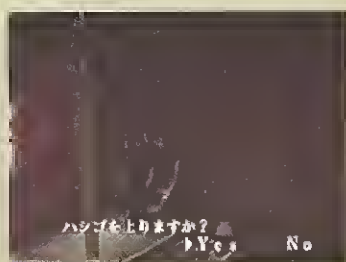


Use a formiga vermelho na caixa de música do quarto de Alexia. Abra o caixa, pegue o disco e siga para a quarta de Alfred



Use a formiga azul no caixa de música no quarto de Alfred e o disco

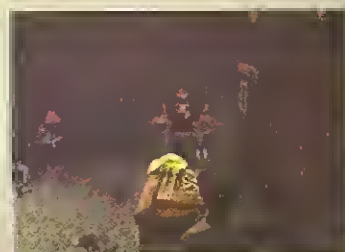
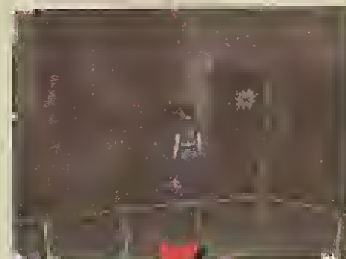




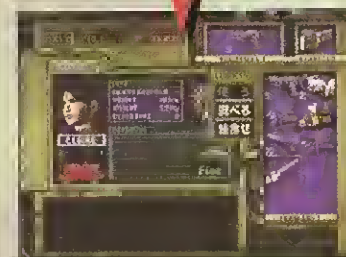
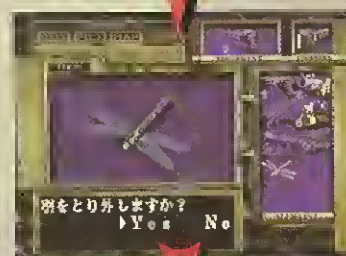
Suba por essa escada



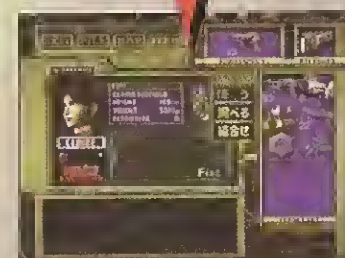
Empurre o caixa, subo e pegue as anotações e o símbolo



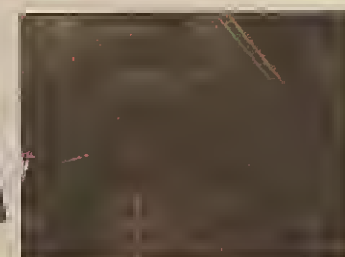
Tente pegar a peruca que está sobre a caixa de música (você não vai conseguir pegá-lo de verdade)



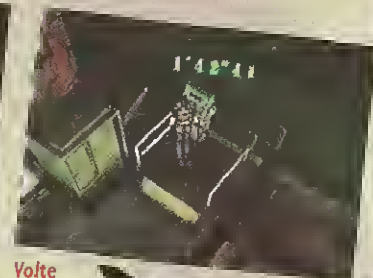
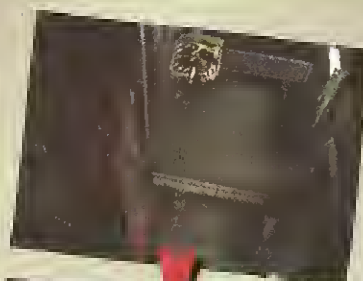
Pegue aqui a libélula, verifique-o e usa a chave no parede



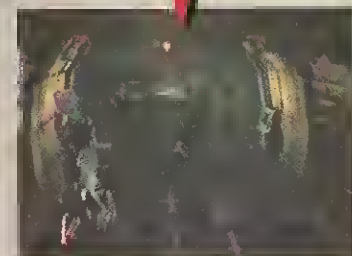
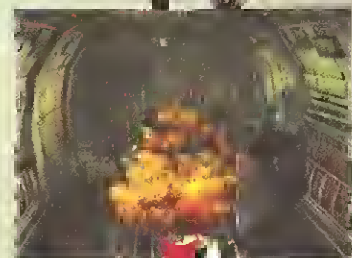
Acione esse painel, siga para a esquerda, use as três símbolos nele e ocione-o



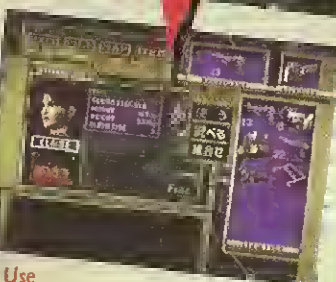
Pegue a alavanca e saia



Volte ao avião a mais rápido que puder



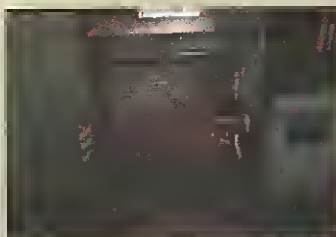
Pegue algumas ervas combinadas e tenha, pelo menos, doze tiros de bazuca. Atire sem parar e, quando for atingido, seja rápido e saia de perto para não tomar o golpe mais forte dele. Depois de acertar no mínimo os doze tiros de bazuca, para garantir mais algumas balas, acione o painel ao lado do porta para eliminar o cara. Neste ponto acaba o primeiro CD.



Use a alavanca no painel e ative-o para levantar o ponte



Pegue o chave no meio dos corpos e volte



Use a chave no ponto da foto e siga em frente

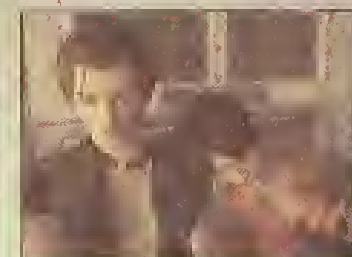


Empurre primeiro a caixa de cima para dentro do elevador, desça, empurre a caixa de baixo para cima e depois para dentro do elevador

## Boss



Fique longe dele e use a bazuca com granadas para acabar com o cara facilmente



Agora Steve e Claire estão num avião sem saber o destino. Por onde vão e o que vai acontecer, você confere na segunda parte da detanodo, na edição de junho

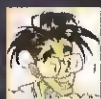






FLASHBACK

# Chrono Trigger: um verdadeiro sucesso das antigas



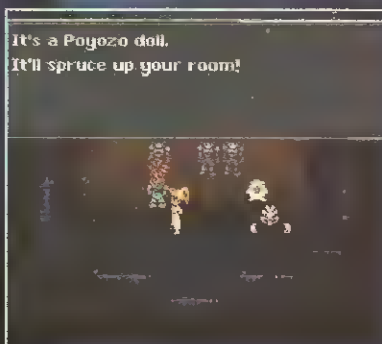
Por Marcelo Komikaze

Chrono Trigger, feito para Super Nintendo, foi um dos RPGs de maior sucesso no ano de seu lançamento, em 1995.

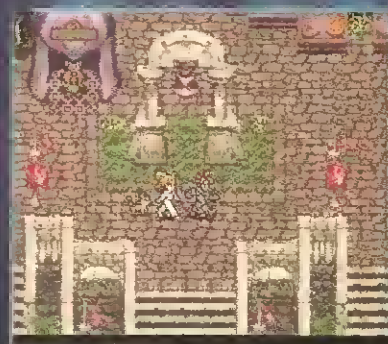
Recentemente, a Square reformulou o game para PlayStation e acrescentou cenas de desenho animado. Quem assiste a Dragon Ball, certamente irá notar a semelhança. A elaboração dos personagens foi feita pelo ilustrador-chefe do desenho animado, que pode ser visto no Cartoon Network, no SBT e na Bandeirantes. O jogo conta a história de Chrono, um jovem comum que luta contra Lavos, uma misteriosa criatura que quer destruir o planeta. A aventura se passa no presente, no passado e no futuro. É que Lavos não conhece o limite do tempo e pode se fazer presente em qualquer

DICA: neste porte, bem no início, quanto mais dinheiro você gastar, melhor será o prêmio e mais difícil ficará o jogo

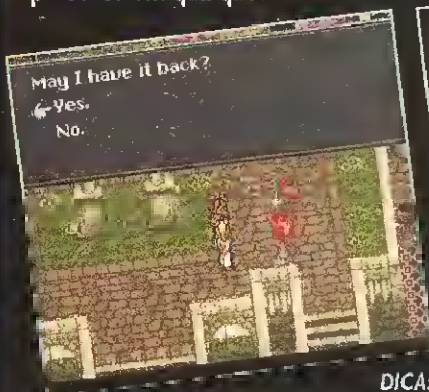
## Chrono Trigger



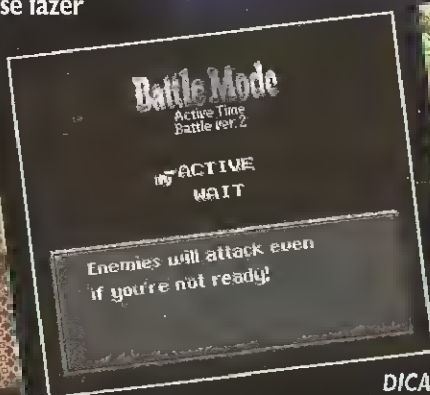
It's a Pogyozo doll.  
It'll spruce up your room!



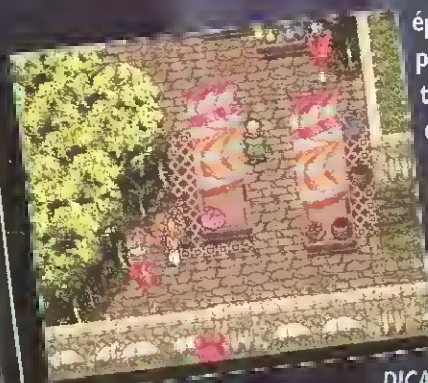
DICA: para fazer o gato segui-lo, aperte apenas uma vez o botão A



DICA: pegue o color no chão e entregue o Mayla



DICA: no Active Battle, não existem turnos de botolho. No modo Wait, os turnos são revezados



DICA: evite comer o frango. Caso isso aconteça, você será acusado de roubo no julgamento

lugar e em qualquer época. Há 11 finais possíveis. Dois deles trazem características especiais. Os desfechos podem variar de acordo com a galera que irá enfrentar Lavos e também com a época em que o confronto acontecerá. Para conseguir os dois finais especiais você precisa derrotar

Lavos após a primeira aparição dele. Isso sem nenhum item ou armadura especial. O sucesso de Chrono Trigger coincidiu com o período de lançamento do console Virtual Boy. Na época, a Nintendo acreditava que a plataforma poderia ter o mesmo desempenho do GameBoy. Pura ilusão, foi um fracasso. ☹️



DICA: escolho a opção No. Isso irá beneficiá-lo na hora do julgamento



DICA: se você tiver um controle turbo, tome soda para obter rapidamente Silver Points

DICA: procure variar bem os trios de batalha para obter um maior número de especiais em conjunto





G  
A  
M  
E  
S



TEL. (0XX11)  
3846-1470  
3846-4375

www.dragoon.com.br

Entrega  
pessoal ou  
via sedex

• VENDE • ALUGA • TROCA  
• NOVOS E SEMI-NOVOS  
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA



**NIKE'S  
GAMES**

VENDE • TROCA NOVOS E SEMI-NOVOS  
ALUGA • COMPRA LINHA COMPLETA

FONE: (011) 875-2737

NINTENDO 64



O MUNDO  
DOS GAMES



\*GAMES, CDS E CARTUCHOS\*  
\*ASSISTÊNCIA TÉCNICA\*  
\*DESPACHAMOS VIA SEDEX\*  
Fone: (11) 3998-9278 Fone/Fax: (11) 3992-2350

**TILT'S  
GAME LOCADORA**

http://www.tiltsgame.com.br

Fique por dentro das novidades pelo  
site da Internet!

**TILT'S 1**

Av. do Imigrante Japonês, 93 S.L.  
Tel: (0 XX 11) 3743-9021

**TILT'S 3**

Av. Jabaquara, 1469 loja 21  
Tel: (0 XX 11) 5583-3468

**TILT'S 5**

Av. Liberdade, 363 loja 32  
Tel: (0 XX 11) 3341-0299

SALÃO DE JOGOS  
VENDAS E LOCAÇÕES  
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Dreamcast •

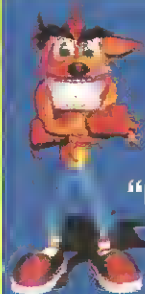
PlayStation • Nintendo 64

• Saturn • Neogeo Pocket Color

• Gameboy Color • Neogeo

Cartucho • Neogeo CD • Super

Nintendo • Mega Drive



**JCB  
Games**

"O MUNDO DOS GAMES"

PREÇOS  
ESPECIAIS  
PARA LOCADORAS CONFIRA

Compra  
Venda Troca  
e Locações



Nintendo 64



Dreamcast



Playstation



GameBoy

www.jcbgames.com.br

R. Apucarana, 1209 - Tatuapé

Fone: (0xx11) 6192-7163

R. Or. Almeida Nogueira, 41 - Penha

Fone: (0xx11) 217-1186



**ROCK LASER**

Compra e Venda / Troca e Financia

Games

Aparelhos e Acessórios

Video Games

Seminovos

Novos

Playstation

Consulte

Nintendo 64

R\$ 179,00

R\$ 279,00

Game Boy Color

R\$ 140,00

R\$ 180,00

Saturno

R\$ 139,00

Super Nes

R\$ 89,00

R\$ 169,00

Fitas N64 a partir

R\$ 30,00

R\$ 90,00

Aceitamos Cartões de Crédito

Tudo el Garantia Despatchamos via Sedex

Rua Arariguaba, 1118 - F. (0xx11) 6954-4332 / 6955-7397

http://www.rockeroke.com

Curso de desenho

**HECTOR & ROKO**

Ao vivo

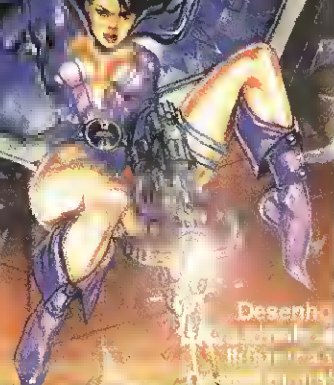
Por correspondência

Av. Angélica, 321- Cj. 3

São Paulo- SP-01227-000

Fones: (0xx11) 5787163

(0xx11) 36666079



Desenho

Personagens

Reprodução



**JOGOS USADOS**

Temos uma central de atendimento  
para compra, troca e venda de  
jogos usados

**LANÇAMENTOS**

Completa e atualizada  
linha de  
lançamentos  
de games

**ASSISTÊNCIA  
TÉCNICA**

Conheça também nossa  
Assistência Técnica  
especializada em todas  
as linhas de consoles.



games & arcades

(0xx11)6959-1157



# SUPER GAMEPOWER

Saiba toda as manhas do carteador dos monstros na próxima edição da SGP. Em junho,

**Pokémon Trading Card Detonado!**

**E mais:**

- Cobertura da E3
- Parte 2 do Detonado de RE
- Code: Veronica, do Dreamcast!

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

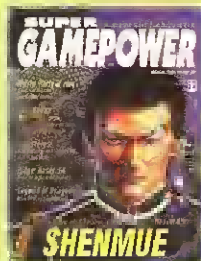
Peça os exemplares pelo telefone (011) 3038-1438 ou pelo fax (011) 3038-1415 ou escreva para a Central de Atendimento - rua Butantã, 500, 3º andar, Pinheiros, SP, CEP: 05424-000

## EDIÇÃO 73



Syphon Filter 2, Vagrant Story, Fear Effect, Strider 1 e 2, Chase The Express (PlayStation), Tarzan, Tony Hawk's Pro Skater, Rocket (Nintendo 64), Crazy Taxi, Soul Reaver, Resident Evil Code: Veronica, Rayman 2 (Dreamcast), The Sims (PC), Tarzan, Card Hero (Game Boy Color)

## EDIÇÃO 72



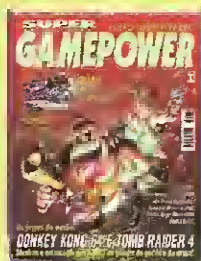
Countdown Vampires, Toy Story 2, Legend of Dragoon, Chrono Cross (PlayStation), Mario Party 2, Ridge Racer 64, Toy Story 2 (Nintendo 64), Shenmue (Dreamcast), Ghoul's'n Goblins, Top Gear 2 (Game Boy Color), SNK vs. Capcom, Sonic (Neo Geo Pocket), Ultima IX (PC), Road Rash 1, 2 e 3 (Mega)

## EDIÇÃO 71



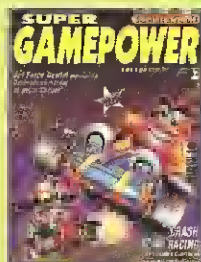
Parasite Eve II, Street Fighter Ex 2, Tomba 2, 40 Winks, Dragon Valor (PlayStation), Donkey Kong 64, Harvest Moon, Roadsters (Nintendo 64), Virtual On, D2, Zombie Revenge, Virtua Striker 2 ver. 2000.1 (Dreamcast), Quake III, Unreal Tournament (PC), Street Fighter Alpha (Game Boy Color)

## EDIÇÃO 70



Tomb Raider 4, Medal of Honor, Dewprism, Twisted Metal 4, Jurassic Park: Warpath (PlayStation), Donkey Kong 64, Rayman 2, Turok Rage Wars, Earthworm Jim 3D (Nintendo 64), NBA 2K, Air Force Delta, (Dreamcast), Pokémon Gold & Silver (Gameboy), Seven Kingdoms II (PC), Garou (Arcade)

## EDIÇÃO 69



Crash Team Racing, Medal of Honor, Spyro the Dragon 2, Jojo's Bizarre Adventure, MTV Music Generator, Knockout Kings 2000 (PlayStation), Jet Force Gemini, Resident Evil 2, Ready 2 Rumble, (Nintendo 64), Age of Empires II, FIFA 2000 (PC), Toy Commander, Slave Zero (Dreamcast), Street Fighter Zero 3 (Saturn)

## EDIÇÃO 68



Resident Evil 3 (PlayStation), Wipeout 3, Wild Arms 2, Tony Hawk's Pro Skater, FIFA 2000, Parasite Eve 2, Jet Force Gemini (Nintendo 64), Rayman 2, Knockout Kings 2000, Gauntlet Legends, Turok: Rage Wars, Futebol Internacional 2000 (PC), Street Fighter 3: V Impact, Soul Fighter (Dreamcast)



Fundador  
VICTOR CIVITA (1907-1990)

### CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO

Presidente: Richard Civita

Conselheiro: Menahem Moussa Politi

### DIRETORIA EXECUTIVA

Diretor-Superintendente:

Francesco Civita

Diretor Administrativo/Financeiro:

Shozi Ikeda

**SUPER GAMEPOWER**

ANO 6 - Nº 74 - MAIO DE 2000

### REDAÇÃO

Editor Executivo: Rubem Barros

Editor Assistente: Giuliano Agmont

Redatora: Patrícia Fortunato

Chefe de Arte: Karen Colosso

Assistente de Arte: Mônica Maldonado

Assistente Editorial: André Oka

Consultores: Maurício Pancheri, Fabio Taz, Philip Mangione (jogos), Antônio Guimarães (texto)

### COMERCIAL

Gerente: Martin Frankenberg

Gerente de Produto: Emerson de Oliveira

### PUBLICIDADE

Gerente: Rozana Rocque

Marketing Publicitário: Maria Izabel Vieira

Executivos de Negócios: Camilla

Dell'Aciprete

Contato: Gilda Lário

### ASSINATURAS

Assistente: Heloisa Santana

### PROMOÇÃO

Gerente: Palmira Valino

### PRODUÇÃO GRÁFICA:

Coordenadora: Cláudia Roque

GamePro licenciada por: **IDG**  
INTERNATIONAL DATA GROUP

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. Redação e Correspondência: rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (11) 3039-0900, Publicidade: (11) 3039-0850/ 3039-0930/ 3039-0940, PABX: 3039-0900. Representantes: Curitiba (PR) - GRP - Helenara r. de Andrade, r. João Negrão, 731, sl. 1808, CEP 80010-200, tel. (41) 233-3702/ 224-6313, fax (41) 233-3702, e-mail: grp@onda.com.br; Florianópolis (SC) - MC Comunicação - Geraldo Nilton de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602, CEP 88010-030, tel. (48) 222-5701, fax (48) 222-5701, e-mail: gnilton@matrix.com.br; Brasília (DF) - JCZ Comunicações - Ulisses Carlos B. Cava e Rodrigo Jansen Melo, Centro Empresarial, SRTV5 - Q 701, bloco C, Sl 330, CEP 70340-907, tel. (61) 314-1541/322-2034, e-mail: jcz@bta.com.br; Rio de Janeiro (RJ) - Sólida Mídia e Partic. - Márcia Alvaredo e Hayla Carvalho, r. da Assembleia, 10, gr. 2914, centro, CEP 20119-930, telefax (21) 531-2380, e-mail: solidarj@igol.com.br

Números atrasados: seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornalista ou por intermédio de nossa Central de Atendimento (de segunda à sexta-feira, das 8 às 20 horas) - Rua Butantã, 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP, CEP: 05424-000, telefone (0XX11) 3038-1438, fax (0XX11) 3038-1415, atendimento@target.com.br. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Solfo e American Express.

### CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE

EDITORA NOVA CULTURAL - A/C do Departamento de Assinaturas, Rua Butantã, 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP, CEP 05424-000, tel. (0XX11) 3038-1414, de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (0XX11) 3038-1418

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido da venda.

Fotolitos: Cybergraph, Linco e Tarfic. Impressão: Globo Corbrane Gráfica - Vinhedo. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

**IVZ**

**ANER**





**ZIPKIDS**  
 Um site do amanhã  
 na sua imaginação.



Endereço:

Quadrinhos, games, esportes. Tudo de graça.







ENERGIA QUE DÁ GOSTO

